

Der offizielle Nintendo Spieleberater

SECRET OF EVERMORE™

Nintendo®

Original

Nintendo

Qualitäts-
Siegel

TM

ERSTE SCHRITTE IM LAND DER FANTASIE AUF DEM **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

ZUR BEACHTUNG

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallen lassen und nicht auseinandernehmen.

2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.

3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.

4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

HINWEIS: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

Wir freuen uns, daß Du Dich für das Spiel „Secret Of Evermore“ entschieden hast. Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung mit integriertem Spieleberater gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Buch für späteres Nachschlagen auf.

HINWEIS: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch.



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

WARNUNG!

Bitte vor dem Spielen mit dem NES, Super Nintendo oder Game Boy lesen! Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf den NES-, den Super Nintendo™ und den Game Boy™-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt, bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Geräts und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospiele auftreten: Verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzucken, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

© 1995 SQUARESOFT, Inc. All Rights Reserved.
SECRET OF EVERMORE™* is a trademark of SQUARESOFT, Inc.
SQUARESOFT® is a registered trademark of SQUARE Co., Ltd.



SECRET OF EVERMORE™



Inhalt



Secret of Evermore	2
Controller-Funktionen	4
Speichern	5
Aktionen	6
Das Ringmenü	12
Die Karte	16
Held & Hund	18
Wichtige Gegenstände	20
Alchemistische Formeln	24
Verbündete	26
Das Abenteuer	27
Rüstungsliste	62
Waffenliste	63
Gegnerliste	64
Die Endgegner	68



„Secret of Evermore“ ist eines der umfangreichsten Action-Adventures für das Super Nintendo. Ein ganz normaler Teenager aus Großostheim wird durch einen Zufall in die Wunschwelt Evermore versetzt. Zusammen mit seinem treuen Hund muß er unzählige Rätsel lösen und sich gegen die Evermore-Kreaturen behaupten. Dieser ausführliche Spieleberater wird Euch helfen, den Jungen durch Evermore zu begleiten und einen Weg zurück nach Großostheim zu finden. Doch um alle Geheimnisse von Evermore zu erforschen, müßt Ihr schon selbst zum Controller greifen. Am Ende kommt es eben nur auf Euch, Eure Ausdauer und Geschicklichkeit an. Wir wünschen Euch viel Spaß!

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyses
Redaktion: Marcus Manold,
John D. Kraft,
Thomas Görg,
Markus Pfitzner
Redaktionsassistentin: Annette Bernert
Spieltechnische Beratung: Thomas Görg
Konzept & Design: Yukio Yamashita,
Ichiro Koike,
Hajime Nagai,
Leo Tsukamoto,
Shigetaka Takahashi,
Masahiro Furuse,
Masao Iwamoto

Layout: Hiroshi Ohashi (Have A Nice Day!)
Illustration: Matsunori Iwamoto, KEN-SHOW
Titelgestaltung: Werbe- und Kommunikations-
service Schöttes, Ober-Ramstadt
DTP & Satz: Hamann & Rudolf GmbH,
Frankfurt
Litho: G.C.I. Co., Ltd.,
Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck,
Sindelfingen

Der Offizielle Nintendo Spieleberater „Secret Of Evermore“ wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.
Urheberrecht Buch: © 1995 by Nintendo of Europe GmbH und

Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Offiziellen Nintendo Spieleberater „Secret Of Evermore“ veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.


Nintendo[®]

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

SECRET OF EVERMORE

Die ganze Geschichte beginnt 1965 in dem idyllischen Städtchen Großostheim. Dort steht damals wie heute auf einem kleinen Hügel ein geheimnisvolles Labor. Dieses Labor wurde von Prof. Igor Seltsam errichtet. Prof. Seltsam entwickelte in monatelanger Arbeit eine Maschine, die es ihm ermöglichen sollte, ein Tor in eine Traumwelt zu öffnen. Doch als die Maschine endlich fertiggestellt war, geschah etwas Seltsames und der Professor wurde seitdem nicht mehr gesehen. Die Jahre verstrichen und das mysteriöse Labor geriet in Vergessenheit. 1995 - Ein Teenager verläßt das Kino, nachdem er sich einen B-Movie angeschaut hat. Sein Hund entdeckt eine Katze und rennt ihr hinterher. Die wilde Verfolgungsjagd endet vor dem Labor, in das der Kläffer hineinstürzt. Völlig außer Atem betritt auch der Junge das alte Labor und wird später von einer fieseren Gestalt in die Wunschwelt Evermore befördert. Zusammen mit seinem Hund durchreist der Junge verschiedene Welten und Epochen und versucht verzweifelt in seine eigene Welt zurückzukehren.





„Secret of Evermore“ wird Euch ein unglaubliches Abenteuer bescheren. Ihr schlüpft in die Rolle des Helden und müßt Euch in verschiedenen Welten und Epochen gegen gefährliche Evermore-Kreaturen behaupten. Zahlreiche Aufgaben und knifflige Rätsel werden bei diesem Action-Adventure Euer ganzes Können herausfordern. In Evermore werdet Ihr aber auch auf freundliche Bewohner treffen, die Euch mit tollen Tips, Zauberformeln, Zutaten und Gegenständen weiterhelfen können.



CONTROLLER



Nicht jeder Held wird die Controller-Funktionen sofort beherrschen und sofort wissen, für welche Aktion welcher Knopf benötigt wird. Prägt Euch also alle Tastenbelegungen gut ein, denn nur auf diese Weise wird es Euch gelingen in Evermore zu bestehen und den Jungen in seine eigene Welt zurückzuführen.

SELECT-KNOPF

Mit dem Select-Knopf könnt Ihr während des Spiels auswählen, ob Ihr mit dem Jungen oder mit dem Hund spielen wollt. Diesen Rollentausch könnt Ihr jederzeit ausführen.



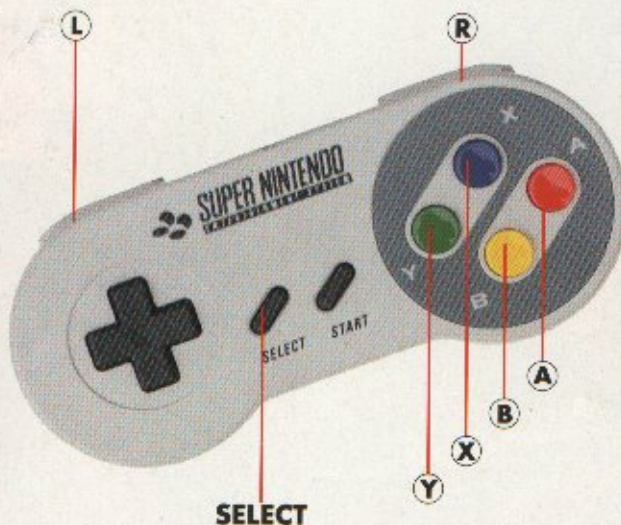
Y-KNOPF

Drückt den Y-Knopf, damit Ihr in das Ringmenü gelangt. Betätigt Ihr den Y-Knopf noch einmal, könnt Ihr das Ringmenü verlassen.



L-/R-TASTE

Eine besondere Fähigkeit, über die nur der Hund verfügt, ist das Schnüffeln. Drückt Ihr die L- oder R-Taste, wird der Hund seine Nase benutzen, um Zutaten zu erschnüffeln.



X-KNOPF

Weil sich mit dem Y-Knopf nur das Menü der jeweils bewegten Figur aufrufen lässt, könnt Ihr mit dem X-Knopf das Menü der anderen Figur aufrufen.



A-KNOPF

Habt Ihr den Jaguarring erhalten, könnt Ihr den A-Knopf benutzen, um loszurennen. Achtet aber auf Eure Energieleiste, denn die Benutzung des Jaguarringes kostet jede Menge Energie.



B-KNOPF

Der B-Knopf hat viele Funktionen. Ihr könnt damit Gegenstände aufheben, sprechen und ihn als Angriffsknopf benutzen.



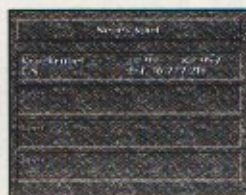
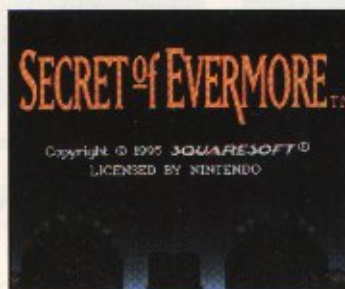
SPEICHERN



Auf dieser Seite sollt Ihr erfahren, wie Ihr Eure Mission beginnen könnt. Da Ihr viele Abenteuer bestehen müßt und der Weg lang und beschwerlich sein wird, gibt es Stellen im Spiel, an denen Ihr Euren Spielstand speichern und später dort fortfahren könnt.

BEGINN

Nachdem Ihr die Spielkassette eingelegt habt, kann Eure Mission beginnen. Drückt im Titelbildschirm START und wählt „Neues Spiel“ aus. Nun könnt Ihr dem Helden einen beliebigen Namen geben. Habt Ihr diese erste, kleine Hürde erfolgreich überstanden, steht Eurem Abenteuer im Land Evermore nichts mehr im Weg!



Es stehen Euch vier Speicherplätze zur Verfügung, auf denen Ihr abspeichern könnt.



Gebt einen Namen ein und denkt daran, daß er Euch durch das gesamte Spiel begleiten wird.

SPEICHERN

„Secret of Evermore“ ist ein sehr umfangreiches Spiel. Deshalb wurde es mit einer Speicherfunktion versehen. Um abspeichern zu können, müßt Ihr bestimmte Personen aufsuchen, Händler ansprechen oder in Hotels übernachten.



An diesen Orten könnt Ihr Euer Spiel speichern.



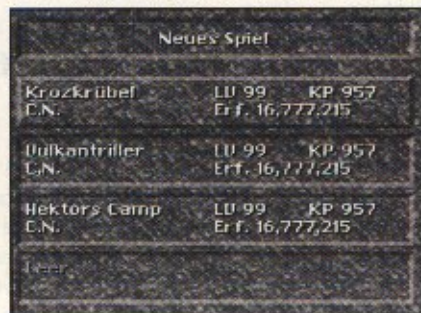
Habt Ihr gespeichert, könnt Ihr problemlos eine Spielpause einlegen.



Der Batterie sei gedankt! Auch hier könnt Ihr speichern.

WEITERSPIELEN

Wollt Ihr ein bereits gespeichertes Spiel fortsetzen, müßt Ihr einfach im Startmenü einen der vier Speicherstände und Eure Wahl mit dem B-Knopf bestätigen. Nun könnt Ihr das Spiel dort beginnen, wo Ihr es das letzte Mal gespeichert habt. Es empfiehlt sich, das Spiel vor besonders schweren Spielsituationen oder Endgegnern zu speichern, damit Ihr im Falle eines Scheiterns nicht wieder von vorne anfangen müßt.



Sucht Euch einen der vier Speicherstände aus und drückt den B-Knopf.



AKTIONEN

Der Junge und sein Hund verfügen in „Secret of Evermore“ über viele Aktionen. Zum Beispiel kann der Junge rennen, schlagen, mit Leuten reden, Gegenstände aufheben, Gegenstände kaufen, verkaufen oder tauschen, verschiedene Waffen benutzen, Magie einsetzen und vieles mehr.

Der Bildschirm



Auf der linken Seite seht Ihr den Hauptbildschirm, wie er auch im Spiel erscheint. Es ist besonders wichtig, daß Ihr diesen Bildschirm richtig „lesen“ könnt, um die Gefahren oder Gegner, die auf Euch lauern rechtzeitig erkennen zu können. Hier könnt Ihr auch ersehen, wie es um die Gesundheit Eures Helden steht, und wieviele Treffer er oder der Hund noch einstecken können.

A Der Held

So sieht der Held im Spiel aus. Klein aber oho!!!

B Der Hund

Tja, das ist der Kläffer. Er wird später noch die Gestalt ändern.

C Power-Anzeige und Kraftpunkte

Die Kraftpunkte zeigen an, wie es Eurem Helden geht. Die Power-Anzeige zeigt Euch, mit welcher Wucht Eure Attacke ausgeführt wird.

Der Kampf

Ihr werdet schon bald auf Monster treffen. Ihr müßt sie nicht bekämpfen, doch jede bezwungene Kreatur bringt Euch Erfahrungspunkte, Geld oder Gegenstände ein. Scheut deshalb keine Konfrontation und kämpft wie ein Löwe, auch wenn der Gegner zum Fürchten aussieht.

100% Attacke

Je höher die Zahl auf der Power-Anzeige ist, desto wuchtiger wird Euer Angriff ausfallen. Habt Ihr einen Schlag ausgeführt, beginnt die Anzeige bei Null und baut sich langsam wieder auf, bis sie 100% erreicht hat.



Waffen

Im Lande Evermore kommt man ohne ordentliche Waffe nicht weit. Deshalb gibt es Speere, Äxte, Schwerter und Bazookas zu finden.



Alchemie

Natürlich geht es auch wieder magisch zu. Doch müßt Ihr in diesem Spiel zunächst eine Zauberformel erhalten und dann die dafür benötigten Zutaten finden, um Gegner magisch zu beeindrucken.



Sprechen



In Evermore tummeln sich nahezu überall Leute. Es ist besonders wichtig, daß Ihr mit jeder freundlichen Person redet. Viele dieser Leute wissen Interessantes zu erzählen und haben oft einige sehr hilfreiche Tips zur Hand. Wenn es also mal nicht weitergeht und Ihr verzweifelt nach einem Hinweis sucht, solltet Ihr es nicht versäumen Konversation zu betreiben. Geht direkt auf die entsprechenden Leute zu und drückt den B-Knopf, um sie zum Sprechen zu bringen. Übrigens kann auch der Hund die Leute ansprechen und erhält dann andere Antworten.



Gegenstände und Zutaten

Ihr könnt Gegenstände und Zutaten finden, kaufen, erschnüffeln oder tauschen. Ihr könnt sie aber auch erkämpfen. Manche Gegner hinterlassen, nachdem Ihr sie besiegt habt, wichtige Gegenstände oder Zutaten.

Geschenke

In der Wunschwelt Evermore gibt es auch Leute, die Euch herzlich empfangen und ein kleines Geschenk parat haben. Das schont den Geldbeutel.



Fundsachen

Das Schnüffeltalent des Hundes haben wir ja schon einmal erwähnt. Ihr solltet ganz genau hinschauen, wenn er an einer Stelle die Nase nicht mehr weg vom Fleck bekommt. Dort könnte sich etwas befinden, das Ihr gut gebrauchen könnt. Vielleicht eine Zutat, Geld oder etwas anderes nützliches? Wenn Ihr einen Gegner besiegt habt, kann es passieren, daß er etwas zurückgelassen hat. Rennt schnell hin und drückt den B-Knopf, um die Hinterlassenschaft aufheben zu können.



Kaufen

Bei den Händlern könnt Ihr einkaufen. Dies geht allerdings nur, wenn Ihr über genügend Zaster verfügt. Ist dies nicht der Fall, müßt Ihr noch ein wenig kämpfen.



Verkaufen

Habt Ihr viele Gegenstände, Zutaten oder Rüstungen im Rucksack, könnt Ihr den Händlern Eure Ware anbieten. Schaut aber erst, was sie Euch dafür bieten!



Tauschen

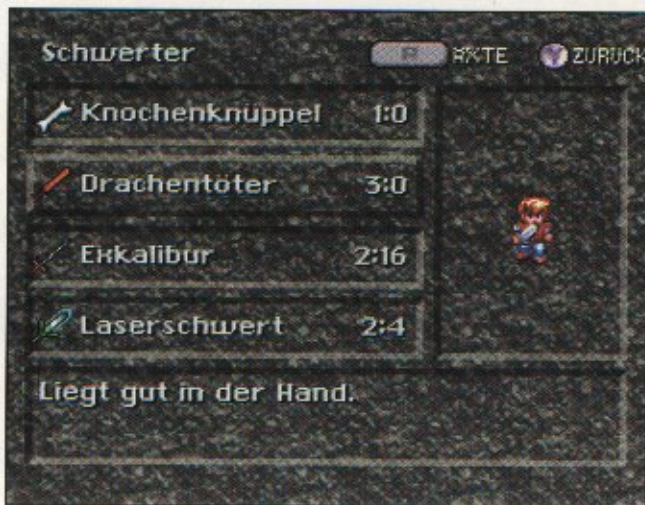
Auf den Marktplätzen könnt Ihr Gegenstände tauschen. Redet mit allen Händlern, bevor Ihr verbindliche Geschäfte macht.



Waffen-Erfahrungspunkte

Je länger Ihr mit einer bestimmten Waffe kämpft, desto besser lernt Ihr mit dieser Waffe umzugehen und desto höher ist auch die Trefferquote und der Schaden, den Ihr dem Gegner zufügt. Rechts im Bild könnt Ihr bei den Waffen jeweils zwei Zahlen erkennen. Die linke Zahl gibt Euch den Waffenlevel an, die rechte zeigt an, wieviel Erfahrungspunkte Eure Waffe zur Zeit hat. Bei jeweils 100 erreichten Erfahrungspunkten erhöht sich der Waffenlevel um eine Stufe.

Es liegt also an Euch, eine Waffe zu stärken, indem Ihr möglichst viele Gegner besiegt. Nur der mutigste aller Kämpfer wird eine Waffe tragen können, bei deren Anblick die Gegner das große Bibbern bekommen.



Der Vernichtungsschlag

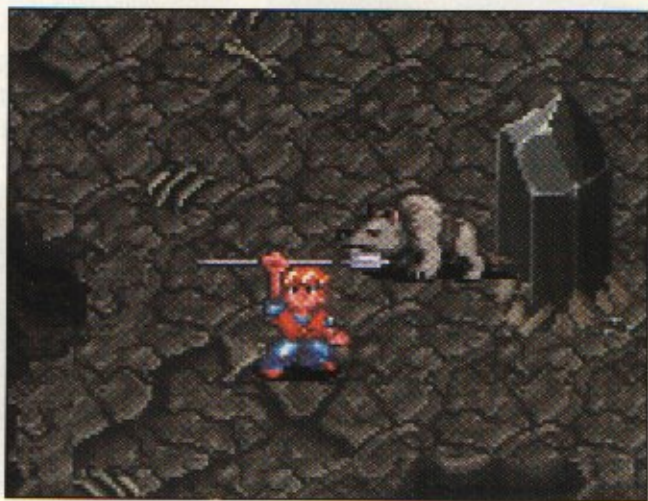
Das hätte der Junge sich nie erträumt. Erst betritt er völlig ahnungslos ein altes Labor in Großostheim und plötzlich befindet er sich in einer fremden, gefährlichen Welt und muß den Umgang mit mächtigen Waffen erlernen. Doch der Teenager gibt nicht auf und übt bis er Schwielen an den Händen hat. Die Trainingsstunden haben sich aber gelohnt. Mit jedem besiegten Gegner steigt die Power seiner Waffe. Um den Vernichtungsschlag auszuführen, müßt Ihr den B-Knopf gedrückt halten und warten,

bis sich die Waffe aufgeladen hat. Die Power-Anzeige gibt Euch an, wann dies der Fall ist. Wenn die Balken in der Power-Anzeige nicht mehr ansteigen, könnt Ihr den B-Knopf wieder loslassen. Nun führt Euer Held einen Vernichtungsschlag aus.



Waffen auf Bestellung?

Nein, ganz so einfach ist die Sache auch nicht. Waffen kann man nicht kaufen. Die Waffen müssen von dem jungen Helden schwer erkämpft werden. Habt Ihr einen Endgegner besiegt, hinterläßt er manchmal eine der begehrten Waffen. Es gibt bei diesem Spiel so viele verschiedene Waffen, daß es schwer fallen kann, sich für eine zu entscheiden. Ihr solltet alle Waffen gleich oft benutzen, um sie möglichst alle aufzustufen. Zeigt ein Gegner mal keine Wirkung, nachdem Ihr ihn mit einer vollaufgeladenen Waffe getroffen habt, solltet Ihr schleunigst die Waffen wechseln, bis Ihr eine gefunden habt, die dem Gegner nicht bekommt. Besonders effektiv sind die Distanzwaffen. Aus sicherer Entfernung könnt Ihr den Gegner damit treffen.

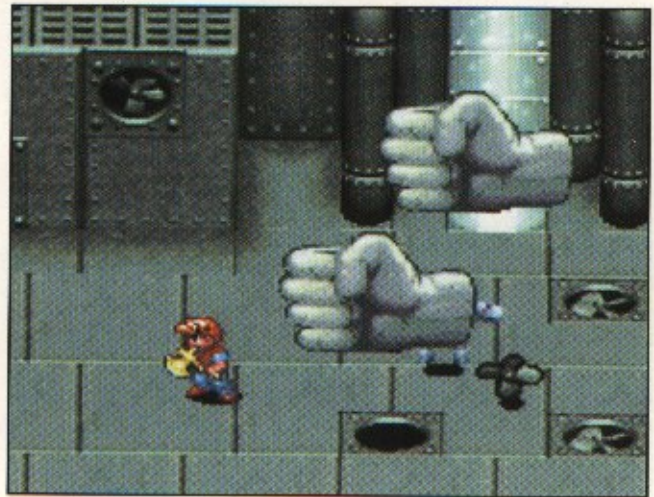


Die Alchemie und ihre Anwendung

In „Secret of Evermore“ können die Zauber erst angewendet werden, nachdem man die entsprechende Zauberformel erhalten und die dazugehörigen Zutaten gefunden oder gekauft hat. Habt Ihr diese Bedingungen erfüllt, könnt Ihr simsalabimsen. Für die Zauberformeln gilt das gleiche wie für die Waffen. Je öfter Ihr sie anwendet, desto stärker werden sie. Hat eine Formel 100 Erfahrungspunkte erreicht, wird der Level um eine Stufe erhöht. Ihr müßt nur darauf achten, immer genügend Zutaten zur Verfügung zu haben. Ganz wichtig sind die Heilzauber, mit denen Ihr zum Beispiel Eure Helden bei einer Vergiftung heilen könnt.

Formeln			
49	Zauberbeset	0:0	2 1
19	Etappenkraft	0:0	1 2
49	Turboantrieb	0:0	1 2
99	Fegereuer	0:0	1 1
49	Bienenstacke	0:0	2 1
99	Telekinese	0:0	1 1
99	Krafthauch	0:0	1 1
99	Elfenbemspeer	0:0	1 1
49	Heilskraft	0:0	2 1

Benütze L/R, um umzuschalten.

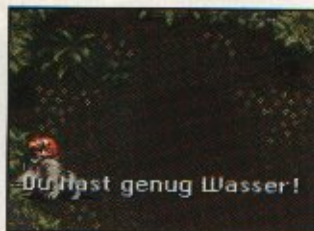


Die Zutaten

Die Zutaten sind die wichtigsten Bestandteile, um eine alchemische Formel in einen mächtigen Zauber zu verwandeln. Zum Glück gibt es mehrere Möglichkeiten, an die Zutaten zu gelangen.

Schnüffeln

Sobald der Vierbeiner seine Nase tief in das Erdreich stößt und nicht mehr weiterläuft, solltet Ihr einmal nachschauen, ob sich an dieser Stelle nicht etwas verbirgt. Drückt die B-Taste, um den Gegenstand aufzuheben. Im Verhaltensmenü könnt Ihr außerdem einstellen, ob Euer Hund mehr schnüffeln oder kämpfen soll.



gen. Ihr könnt sie entweder kaufen, finden oder von Eurem Freund erschnüffeln lassen. Vergesst nicht, Euch immer gut mit Zutaten auszurüsten, damit Ihr die Zauber oft einsetzen könnt.

Kaufen

Zutaten könnt Ihr auch bei den Händlern kaufen. Je mehr Geld Ihr auf der hohen Kante habt, desto mehr Zutaten könnt Ihr Euch leisten. Also, auf in den Kampf!



Finden

Um etwas zu finden, muß man natürlich vorher erst gesucht haben. Schaut Euch also überall genau um und öffnet auch mal ruhig den einen oder anderen Topf!



Neue Formel auswählen

Das Ringmenü ermöglicht es Euch, neun Zauberformeln tragen zu können. Bei den Händlern erhaltet Ihr die Möglichkeit, einen neuen Zauber auszuwählen. Für jeden zusätzlichen Zauber müßt Ihr einen alten Zauber aus dem Menü herausnehmen. Überlegt Euch gut, welche Zauber Ihr in das Ringmenü nehmt, damit Euch während eines Kampfes nicht plötzlich einfallt, daß Euch ein wichtiger Zauber fehlt.



Formeln			
1	Blitzblitz	1	2
1	Kraftfeld	1	1
1	Schlammombe	1	1
1	Krafthauch	1	1
1	Elfenbemspeer	1	1
1	Telekinese	1	1
1	Regelsturm	1	2
2	Heilskraft	2	1
1	Nitro	1	2
1	Frischzellen	1	1

Füllt die KP des Zieles auf.

Secret of Evermore

Während seiner Reise durch Evermore, wird der junge Held auf einige Personen treffen, die auch aus Großostheim kommen. Diese Personen wurden, genau wie der Junge auch, durch ein seltsames Geschehen nach Evermore befördert und leben seither

in dieser Wunschwelt. Der Teenager sollte mit allen Leuten reden, die ihm über den Weg laufen, damit er möglichst viele Informationen erhält. Wichtig ist es auch, daß der Held alles genau untersucht, alle Töpfe öffnet und überall nachschaut!

Holt Euch alle Formeln

Alchemistische Zauberformeln und Zutaten gibt es in Evermore haufenweise. Um das Spiel beenden zu können, müßt Ihr nicht sämtliche Zauber finden. Allerdings wird es für Euch einfacher werden, wenn Ihr über möglichst viele Formeln verfügt. Je größer Eure Auswahl an alchemistischen Formeln ist, desto besser werdet Ihr mit den Evermore-Kreaturen fertig werden. Nicht jeder Gegner wird auf jeden Zauber reagieren. Zum Beispiel kann es passieren, daß Ihr einen Zauber auf einen Gegner anwendet und er sich davon nicht beeindrucken läßt. Trifft so ein Fall ein, solltet Ihr ganz einfach einen der anderen Zauber ausprobieren. Irgendeine Eurer Formeln wird dem Gegner schon Respekt einflößen.



Die Wahl der Waffen

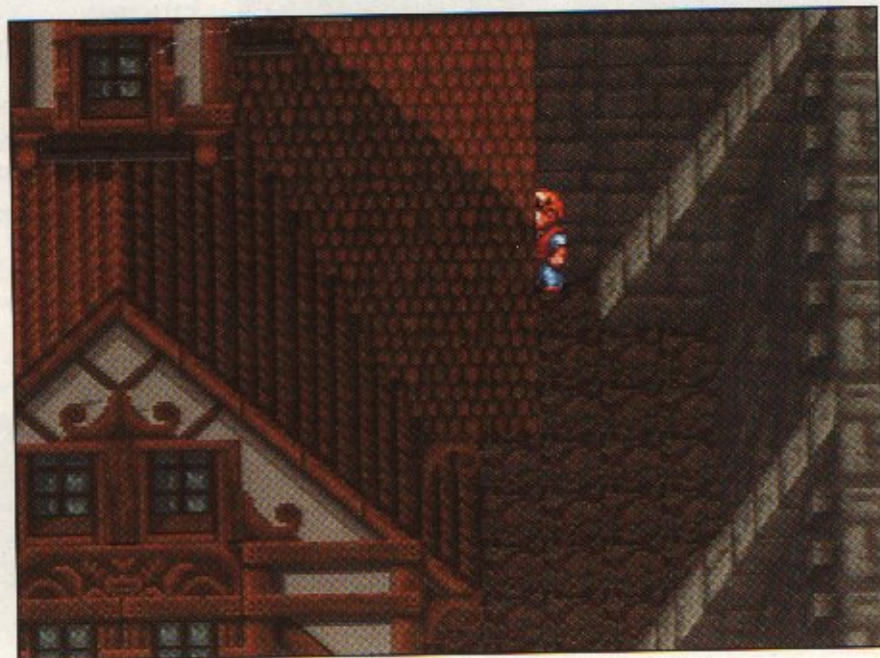
Nicht nur auf die Zauberformeln reagieren die Gegner unterschiedlich, sondern auch auf Eure Waffen. Probiert alle Waffen aus, bis Ihr eine gefunden habt, die dem Monster zu schaffen macht. Versucht aber dennoch alle Waffen gleich oft zu benutzen, um sie aufzusteufen. Je höher eine Waffe aufgestuft ist, desto vernichtender wird ihre Wirkung auf die fiesen Evermore-Kreaturen sein. Kämpft bis zur völligen Erschöpfung, um Eure Waffen zu stärken!



Versteckte Wege

Evermore sorgt ständig für neue Überraschungen. Überall können sich geheime Wege, Räume oder Durchgänge befinden. Es ist deshalb sehr wichtig, daß der junge Held nicht einfach

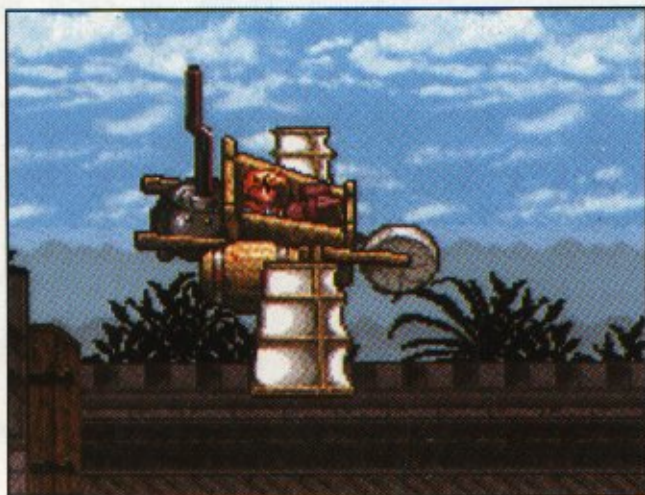
durch die Gegend rast. Ihr solltet Euch einfach die Zeit nehmen, überall einmal nachzuschauen und auch alle Wände genau zu untersuchen.





Die Reise

Eigentlich wollte der Junge nach dem Kinobesuch wieder nach Hause gehen, sich etwas in der Mikrowelle warm machen und noch etwas in die Glotze schauen. Stattdessen muß er nun in der Wunschwelt Evermore einen Weg finden, um wieder nach Hause zu kommen. Keine einfache Sache, da er jede Menge Abenteuer bestehen und ganz Evermore durchqueren muß. Mehrere Welten und Epochen muß der Teenager in dieser gefährlichen Wunschwelt erforschen, um den Rückweg nach Großstheim zu finden. Die Gegner sind hart, doch der Junge ist mutig wie ein Löwe und schlau wie ein Fuchs. Immer wieder findet er einen Weg, um die Fieslinge zu überlisten und sich aus ausweglosen Situationen zu retten. Sein Gefährte, der Hund, steht ihm dabei immer zur Seite.



Das Raumschiff

Von Prof. Igor Seltsam wird der Junge einen Raumgleiter erhalten, mit dem er über Evermore fliegen und selbst die größten Entfernungen problemlos bewältigen kann. Natürlich ist der Junge kein ausgebildeter Pilot und muß den Umgang mit dieser hochmodernen Flugmaschine erst erlernen. Drückt Ihr den B-Knopf, beginnt Ihr mit dem Sinkflug. Der A-Knopf läßt Euer Raumschiff wieder in die Lüfte steigen. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr das Luftgefährt steuern. Drückt das Steuerkreuz nach vorne oder hinten und der Raumgleiter setzt sich in Bewegung. Drückt Ihr nach links oder rechts, dreht sich der Gleiter um die eigene Achse und Ihr könnt einen Richtungswechsel vornehmen. Mit der L- oder R-Taste könnt Ihr die Perspektive ändern, aus der Ihr Euer Raumschiff seht. Ihr könnt Euer Raumschiff entweder aus der Vogelperspektive oder von hinten sehen. Landen könnt Ihr das Raumschiff nur an den dafür vorgesehenen Feuerstellen.



Der Flattergleiter

Auch wenn dieses Gefährt nicht besonders stabil aussieht, es fliegt pfeilschnell durch die Lüfte ohne abzuschmieren und ist außerdem ein praktisches Mittel, um die Welt Evermore zu erforschen. Der B-Knopf dient zum Landen und der A-Knopf zum Aufsteigen. Genau wie beim Raumschiff auch, könnt Ihr den Flattergleiter aus zwei Perspektiven betrachten. Drückt hierzu die L- oder die R-Taste. Links unten am Bildschirmrand befindet sich eine kleine Weltkarte, an der Ihr ersehen könnt, wo Ihr Euch gerade befindet. Habt Ihr den Ort den Ihr sucht erreicht, müßt Ihr eine der Feuerstellen finden.





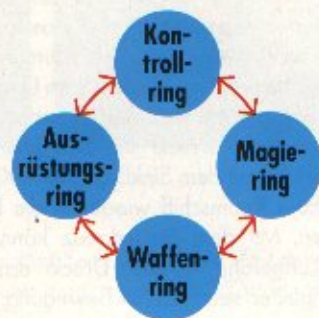
RINGMENÜ

Das Ringmenü gehört zu einem der wichtigsten Teile des Spiels. Hier bekommt Ihr Auskunft über die Charaktere, die Ausrüstungsgegenstände, die Zauberformeln und die Waffen. Um im Spiel jederzeit über alles informiert zu sein, ist es enorm wichtig, daß Ihr das Ringmenü und seine Funktionen sehr gut kennt.

Wie funktioniert das Ringmenü?

Dieses spezielle Menüsystem ist in Ringform aufgebaut. Wenn Ihr den Y-Knopf drückt, erscheint ein Menü, das aus in Kreisform angeordneten Symbolen besteht. Drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, gelangt Ihr in ein weiteres Ringmenü. Drückt Ihr das Steuerkreuz nach links oder rechts, könnt Ihr die einzelnen Symbole aus dem Menü anwählen. Dank dieser Technik, die sich übrigens auch schon bei „Secret of Mana“

bewährt hat, könnt Ihr jederzeit den aktuellen Status abrufen, eine neue Waffe oder einen Zauber auswählen und Euch alle wichtigen Informationen über Eure Helden anschauen. Die Vorteile des Ringmenüs werden vor allem dann deutlich, wenn man sich mitten in einem Kampf befindet und mal ganz schnell die Waffe wechseln oder seinem Helden frische Energie zuführen möchte.



Der Waffenring

Eines der Menüs, das Ihr aufruft, wenn Ihr den Y-Knopf drückt, ist der Waffenring. Hier seht Ihr alle Waffen, die Euch zur Zeit zur Verfügung stehen. Wollt Ihr eine Waffe wechseln, müßt Ihr zunächst das Steuerkreuz nach links oder rechts drücken. Habt Ihr Euch für eine Waffe entschieden, müßt Ihr den B-Knopf zweimal betätigen, um sie auszuwählen. Euer Held trägt die Waffe, wenn unterhalb der Waffe der Kopf des Jungen erscheint. Es ist nicht immer leicht, sich für eine Waffe zu entscheiden. Der eine mag lieber Distanzwaffen, der andere bevorzugt eher eine Nahkampfwaffe. Es ist aber dennoch sehr wichtig, daß Ihr alle Waffen gleich oft benutzt, um sie alle aufzustufen und damit über ein unvergleichliches Waffenarsenal zu verfügen.



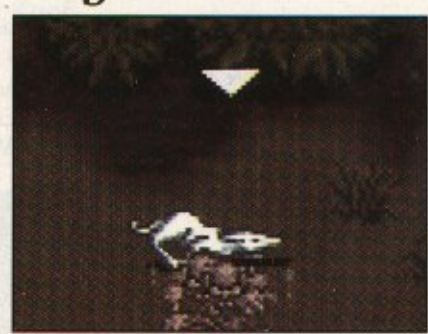
- A** Ihr habt Euch dazu entschieden, diese Waffe zu benutzen.
- B** Die aktuelle Stärke dieser Waffe beträgt 15 Punkte.
- C** Die maximale Stärke dieser Waffe beträgt 35 Punkte.





2. Der Ausrüstungsring

Im Ausrüstungsring wird Euch angezeigt, über welche Gegenstände der Held verfügt und wieviele davon vorhanden sind. Ihr solltet versuchen, immer die maximale Anzahl der Gegenstände mit ins Abenteuer zu nehmen. Die Hundekuchen eignen sich zum Beispiel hervorragend zur Wiederbelebung des Hundes. Habt Ihr genug davon dabei, braucht Ihr nicht ständig darauf acht zu geben, daß Euer Hund vom Gegner besiegt wird.



Spezielle Magie

Mit den Zauberperlen könnt Ihr im Ausrüstungsring die magischen Fähigkeiten von insgesamt vier Helfern aufrufen.



3. Magiering

Nachdem Ihr eine Zauberformel erhalten habt, erscheint diese im Magiering. Habt Ihr auch noch die dazugehörigen Zutaten gefunden, könnt Ihr den Zauber einsetzen. Wählt einen Zauber aus und bestätigt ihn mit dem B-Knopf. Könnt Ihr eine Zauberformel nicht aktivieren, obwohl sie im Magiering vertreten ist, fehlen Euch noch die Zutaten. Das Symbol für einen Zauber ohne Zutaten wird in dem Ring dunkel dargestellt.



Die Zauber

Angriffszauber

Die Angriffszauber sind eine mächtige Waffe gegen diese Gestalten und Endgegner. Setzt Ihr eine dieser Zauberformeln ein, wird der Gegner kein einfaches Spiel mit Euch haben.



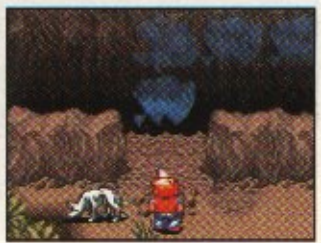
Heilzauber

Die Zauberformeln sind besonders nützlich, wenn Ihr in einem Kampf verwundet werdet. Auch bei Vergiftungen können diese Zauber wahre Wunder bewirken.



Andere Zauberformeln

Es gibt eine Vielzahl an verschiedenen Zauberformeln. Zum Beispiel gibt es eine Formel, um Zauberbrücken an unpassierbaren Schluchten zu erschaffen oder Formeln, die dem Helden zusätzliche Angriffspower verschaffen. Nützlich sind auch die Zauber, mit denen sich der Held beispielsweise einen Schutzschild verschaffen kann.



4. Der Kontrollring

Den Kontrollring wählt Ihr aus, indem Ihr den Y-Knopf drückt und dann das Steuerkreuz nach oben drückt, bis er erscheint. Im Kontrollring erhaltet Ihr nicht nur Informationen über Euren derzeitigen Status, Eure Waffen und Gegenstände, Ihr könnt hier zum Beispiel auch den Textrahmen verändern oder das

Verhalten Eurer Spielfigur einstellen. Der Kontrollring ist somit das umfangreichste Menü unter den Ringmenüs. Auf den folgenden Seiten könnt Ihr nachlesen, was in dem Kontrollring alles enthalten ist. Es ist sehr wichtig, daß Ihr Euch ständig über den Zustand Eurer Waffen und des Helden informiert.

Status

Dieses Menü gibt Euch Aufschluß über Euren jeweiligen Status. Es informiert Euch über Euer derzeitiges Level, Eure Erfahrungspunkte und über die Rüstungen und Waffen, die Ihr zur Zeit tragt. Zusätzlich gibt es in diesem Menü noch eine Liste, die Euch die einzelnen Fertigkeiten des Helden bis ins Detail anzeigt. Drückt Ihr die R-Taste, könnt Ihr zwischen den Statusmenüs des Jungen und des Hundes schalten, ohne vorher die Charaktere wechseln zu müssen. Im Statusmenü könnt Ihr auch jederzeit nachschauen, wieviele Erfahrungspunkte Euch noch fehlen, um das nächste Level zu erreichen. So könnt Ihr genau abschätzen, wann Ihr das nächste Mal wieder aufgestuft werdet.



A ERFAHRUNGSPUNKTE UND LEVEL

Schaut nach, wieviele Punkte Euch bis zum nächsten Level noch fehlen.

B GELD

Hier könnt Ihr sehen, wieviel Geld Ihr zur Verfügung habt.

C FÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten Eures Helden werden in einer Liste dargestellt.

D WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Die aktuelle Waffe und Rüstungen des Helden werden hier angezeigt.

Verhalten

In diesem Menü könnt Ihr einstellen, ob die Charaktere eher defensiv oder offensiv, beziehungsweise suchend oder aggressiv agieren sollen. Beim Hund würde dies bedeuten, daß er bei „Suchend“ mehr schnüffelt und bei „Aggressiv“ mehr kämpft.



A Wie soll sich die Spielfigur verhalten? Der Power-Level bestimmt die Angriffsstärke.

B Mit dem Power-Level könnt Ihr festsetzen, mit welcher Stärke ein Angriff durchgeführt wird.

Tastenbelegung

Im Tastenbelegungs-Menü könnt Ihr die Funktionen des Controllers individuell gestalten. Wollt Ihr lieber mit dem B-Knopf rennen und mit dem A-Knopf sprechen. Drückt einfach das Steuerkreuz nach oben und sucht Euch die Tastenbelegung aus, mit der Ihr am liebsten spielen wollt. Mit dem Select-Knopf könnt Ihr noch den Sound-Modus verändern.



Fenstergestaltung

In diesem Menü könnt Ihr entscheiden, welcher Rahmen die Textboxen zieren soll. Außerdem könnt Ihr auch das Muster bestimmen, das unter dem Text liegen soll. Drückt dazu einfach das Steuerkreuz in die angegebene Richtung.



Kleidung

Um Euren Helden optimal auszurüsten zu können, müßt Ihr in diesem Menü nachschauen, welche Kleidung Euch überhaupt zur Verfügung steht. Habt Ihr das passende Stück gefunden, könnt Ihr den Teenager damit ausstatten.



Kopf

Damit der Held nicht soviel auf die Birne bekommt, sollte er einen Helm tragen.



Körper

Nackt kämpft es sich schlecht. Verpaßt dem Jungen deshalb eine Rüstung.



Arme

Ein passendes Armband kann Bärenkräfte freisetzen.



Der Hund

Ein schönes Halsband für den Hund und alles wird gut.



Alchemie

Hier könnt Ihr ersehen, welche Zauberformeln Ihr schon habt und welche Zutaten Ihr für die Formeln benötigt. Die Zahl ganz links zeigt Euch an, wie oft Ihr den Zauber einsetzen könnt. Die beiden Zahlen in der Mitte geben den Level und die Punkte des Zaubers an. Drückt die R-Taste, um Euch die Zutaten anzuschauen, die Ihr bereits zusammengetragen habt.

Formeln			ZUTATEN
46	>	Gigakraft	0:0 2 1
49	>	Unterbrechung	0:0 2 1
46	>	Bienenstache	0:0 2 1
46	>	Turboantrieb	0:0 1 2
99	>	Fegefeuer	0:0 1 1
31	>	Hundeleben	0:0 3 1
48	>	Zauberbrücke	0:0 2 1
46	>	Etappenkraft	0:0 1 2
49	>	Zauberspiegel	0:0 2 1

Benutze L/R, um umzuschalten.

Zutaten		FORMELN	
99	>	Eichel	95
97	>	Arnikanin	99
99	>	Schwefel	99
99	>	Kristall	99
93	>	lithanol	99
99	>	Schmierfett	99
99	>	Eisenerz	99
99	>	Mondstein	99
98	>	Pilz	97
95	>	Wurzel	93
93	>	Wasser	99
		fische	
		Knochenfett	
		Lehm	
		Trockeneis	
		Feder	
		Dynamit	
		Kalkstein	
		Pfeffer	
		Pol	
		Essig	
		Wachs	

Waffenlevel

Wenn Ihr das Waffenmenü aufruft, könnt Ihr Euch alle Waffen genau betrachten. Mit der R-Taste könnt Ihr die einzelnen Waffenkategorien abrufen. Im Waffenmenü wird Euch angezeigt, wie stark Eure Waffe ist. Ganz unten am Bildschirmrand wird Euch noch eine kleine Informationsbox geboten, in welcher zusätzliche Daten zur jeweiligen Waffe geliefert werden.

Schwerter		KATE	ZURÜCK
✓ Knochenknuppel	1:1		
✓ Drachentoter	1:0		
✓ Enkalithir	1:0		
✓ Laserschwert	1:0		

Effektiv gegen Moskitos.

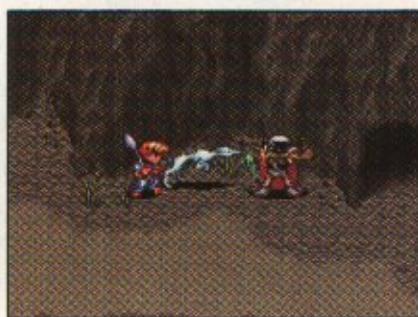
Speer		SCHWERTER	ZURÜCK
✓ Speer	1:14		
✓ Bronzespeer	1:0		
✓ Elfenbeinspeer	1:0		
✓ Neutronenspeer	1:0		

Die ideale Nahkampfwaffe.

Zielsuche

Die Zielsuche ist ein wichtiges Utensil, um Euren Begleiter auf einen Gegner zu hetzen. In diesem Menü könnt Ihr einstellen, welchem Monster sich Euer Begleiter in einem Kampf widmen soll. So könnt Ihr Euch mit einem Fiesling abgeben, während Euer Mitstreiter einem anderen den Garaus macht. Diese Funktion kann man immer dann einsetzen, wenn sich mehr als ein Gegner auf dem Bildschirm

befindet. Habt Ihr den Gegner, den Ihr Euch vorgenommen habt schon besiegt, könnt Ihr Eurem Begleiter helfen oder zuschauen, wie er die Situation meistert.



DIE KARTE



PRÄHISTORIA

- 1 DSCHUNGELDORF
- 2 MAMMUTFRIEDHOF
- 3 KÄFERSTEPPE
- 4 DAVIDS SUMPFHÜTTE



Willkommen in Evermore, der künstlich geschaffenen Welt, die mehrere Zeiten in sich vereint. Begegnet Sauriern in der prähistorischen Welt, löst das Rätsel der Pyramide in der antiken Welt und findet Euch im Schatten zweier mächtiger Burgen in Gotika wieder. Auf der Karte seht Ihr einige der wichtigsten Orte des Landes.



ANTIKA

- 5 KROZKRÜBEL
- 6 COLLOSIA TEMPEL
- 7 DIE PYRAMIDE
- 8 WÜSTE DES SCHICKSALS
- 9 ALLELACHEMA

GOTIKA

- 10 CHAOSTURM
- 11 TERRORFELS
- 12 DÜSTERWALD
- 13 METALLTURM



HELD & HUND

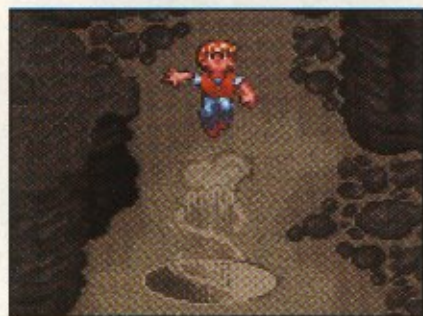
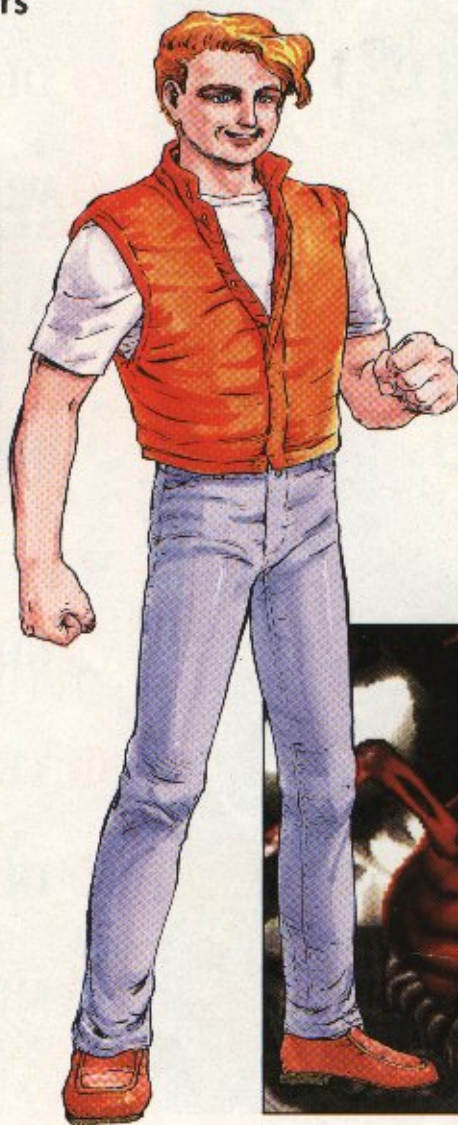
Ein langes und schwieriges Abenteuer steht Euch bevor. Doch keine Angst, Ihr tretet Eure Mission nicht alleine an. Ever Hund begleitet Euch auf Schritt und Tritt und hilft Euch beim Aufspüren der alchemistischen Zutaten und beim Bekämpfen der Gegner. Durch den Druck auf die Select-Taste könnt Ihr entscheiden, ob Ihr den Held oder den Hund steuern möchtet.

Der Kampf eines jungen Mannes und seines Hundes

Der Held dieses Abenteuers



Eigentlich seid Ihr ein ganz normaler Junge. Ihr esst gerne Pizza, schaut Euch jede Wrestlingveranstaltung im Fernsehen an und träumt nachts von Claudia Schiffer. Nur eine unwesentliche Kleinigkeit unterscheidet Euch von den anderen Millionen von Teenagern auf diesem Erdball: Ihr wurdet durch Zufall von der Maschine eines verschwundenen Wissenschaftlers in die Fantasiewelt von Evermore transportiert! Keine Pizza mehr, kein Wrestling und keine Claudia Schiffer mehr.



Sein treuer Hund



Hier seht Ihr ihn, Euren tapferen Mitstreiter der vierbeinigen Art. Er ist Euch nicht nur beim Bekämpfen der Gegner von großer Hilfe, sondern auch beim Auffinden der alchemistischen Zutaten, die sich überall in Evermore verbergen.



Die wundersamen Wandlungen Eures Hundes

Wie Euch bereits kurz nach der Ankunft in Evermore auffallen wird, hat sich Euer Hund sichtlich verändert. Die harmlose kleine Promenademischung aus Großostheim hat sich in einen rassistigen Wolfshund verwandelt. Aus gegebenem Anlaß, denn in der prähistorischen Welt, in der Ihr gelandet seid, kann ein kräftiger Kämpfer nicht schaden. Dennoch erkennt Ihr sofort, daß Euer Hund zwar sein Aussehen verändert, er sich innerlich jedoch nicht verändert hat. Diese Wandlung des Hundes werdet Ihr im Abenteuer noch mehrere Male miterleben. Wenn Ihr einen neuen Abschnitt von Evermore betretet, wird auch Euer Hund eine neue Gestalt annehmen, der jeweiligen Welt angepaßt.

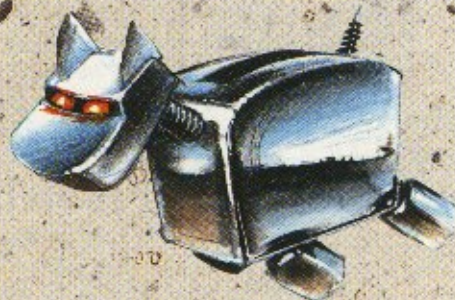
I. WOLFSHUND



III. PUDEL



II. WINDHUND



IV. TOASTERHUND

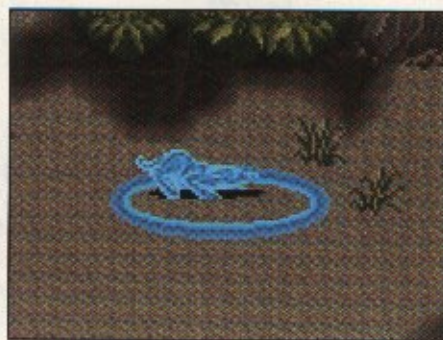
GEGENSTÄNDE



Auf Eurem Weg durch das geheimnisvolle Evermore werdet Ihr viele Gegenstände finden, die Euch bei Eurer abenteuerlichen Erkundung von großem Nutzen sein werden. Gerade zu Beginn des Abenteuers, wenn Ihr noch über keine Magien verfügt, ist der Einsatz der folgenden Gegenstände sinnvoll.

Die Gegenstände im Ringmenü

Alle Gegenstände, die Ihr findet, werden in einem eigenen Ringmenü graphisch dargestellt. Drückt Ihr den Y-Knopf, so könnt Ihr mit dem Steuerkreuz das Ringmenü, das die Gegenstände enthält, anwählen. Um einen Gegenstand dieses Menüs auszuwählen, müßt Ihr ihn in den Auswahlrahmen bewegen und ihn dann mit dem B-Knopf bestätigen.



BLÄTTER

Ein Gegenstand, den Ihr in ganz Evermore finden könnt. Wenn Ihr geschwächt seid und eines der Blätter isst, so erhaltet Ihr einen Teil Eurer Kraftpunkte wieder.



NEKTAR

Hat den gleichen Effekt wie die Blätter, jedoch eine größere Wirkung. Nehmt Ihr etwas von dem Nektar zu Euch, wird ein großer Teil Eurer Kraftpunkte aufgefüllt.



HONIG

Auch dieser Gegenstand hilft Euch weiter, wenn Eure Kraftpunkte zur Neige gehen. Nehmt etwas Honig zu Euch und Ihr erhaltet jede Menge Energie.



HUNDEKUCHEN

Auch Euer Hund verfügt über Kraftpunkte. Im Gegensatz zu Euch, stirbt er jedoch nicht, wenn er sie verliert. Dennoch wird er müde. Der Hundekuchen gibt ihm seine Kraft wieder.



FLÜGEL

Ein Gegenstand, der Euch bereits aus anderen Spielen bekannt sein dürfte. Habt Ihr Euch in einem Labyrinth verlaufen, bringen Euch die Flügel wieder zum Eingang zurück.



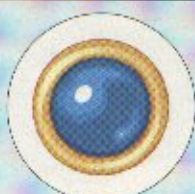
ELIXIER

Manche der Kreaturen, die sich Euch in den Weg stellen, vergiften Euch. Dadurch verliert Ihr stetig Kraftpunkte. Mit Hilfe des Elixiers könnt Ihr Eure Vergiftung heilen.



ELFENSTAUB

Bestäubt Ihr Euch oder Euren Hund mit Elfenstaub, so werden Kraftpunkte, die Euch beim Kampf verlorengehen, sofort wieder aufgefüllt. Ihr seid also für kurze Zeit unverwundbar.



ZAUBERPERLE

Mittels einer Zauberperle könnt Ihr die Kräfte anderer Großstheimer zu Hilfe rufen. Eine mächtige Ergänzung zu Euren eigenen Zaubersprüchen.

Tauschwaren

Im Laufe des Abenteuers werdet Ihr an verschiedenen Orten von Evermore Märkte entdecken, auf denen Ihr mehrere Waren erstehen könnt. Kauft Ihr Waren auf dem Markt ein, so werden diese in einem Beutel gesammelt, der sich im gleichen Ringmenü wie die bereits vorgestellten Gegenstände befindet. Einige Waren könnt Ihr mit Eurer Währung erstehen, andere könnt Ihr nur gegen andere Waren tauschen. Daher ist es auf Märkten sinnvoll, sich mit allen vorhandenen Waren zu versorgen, um dann auch alle Gegenstände, die auf dem Markt angeboten werden, erstehen zu können. Nachfolgend findet Ihr eine Liste aller Waren, die Ihr auf den Märkten finden werdet.



	<p>GEWÜRZFASS Enthält die edelsten Gewürze des Landes. Ein beliebtes Tauschmittel.</p>		<p>KERAMIKTOPF Eine edel gearbeitete Amphore, die es manchmal in sich hat.</p>
	<p>REISSACK Reis ist eines der Grundnahrungsmittel des Landes. Wird deshalb gerne getauscht.</p>		<p>SEIDE Feine Seidentücher, die manchmal sogar mit interessanten Motiven bemalt sind.</p>
	<p>PERLEN Ein beliebtes Tauschmittel. Perlen, die man nicht vor die Säue werfen sollte.</p>		<p>SCHAKALFIGUR Ein einzigartiges Relikt, mit dem Ihr beim Tauschen einen hohen Gegenwert erzielt.</p>
	<p>ROSENWASSER Wohlduftendes Wasser, das jede von Euch angehimelte Frau betören wird.</p>		<p>JUWELENSKARABÄUS Ebenso wertvoll wie die Schakalfigur. Auch ihn könnt Ihr gut tauschen.</p>
	<p>HUHN Ein sehr begehrtes Tauschmittel. Seid froh, wenn Ihr die Viecher los seid.</p>		<p>KALKSTEINTAFEL Beschriftete Tafeln, auf denen jedoch nur Unsinn steht. Daher: Tauschen!</p>
	<p>SILBERLÖFFEL Ihr könnt ihn tauschen oder damit Euren Kaffee umrühren.</p>		<p>AMULETT DES KARON Ein magischer Gegenstand. Habt Ihr ihn, so könnt Ihr mit Karon reisen.</p>
	<p>MYTHENSCHÄRPE Ein geheimnisvoller Gegenstand, dessen Kraft auf Euch übergeht. Sehr wertvoll.</p>		<p>EINTRITTSKARTE Nur mit dieser Karte könnt Ihr eine im Chaosturm gastierende Show besuchen.</p>



Seltene Gegenstände

Neben den Dingen, die Ihr auf dem Markt kaufen könnt, gibt es in Evermore auch noch andere, seltenere Gegenstände zu entdecken. Diese erhaltet Ihr auf verschiedene Arten. Einige von ihnen könnt Ihr auf dem Markt gegen andere Waren eintauschen. Andere müßt Ihr in den abgelegensten Winkeln von Evermore suchen. Hinzu kommen Gegenstände, die Euch von anderen Personen überreicht werden.



 <p>JAGUARRING Dieser Ring verleiht Euch die Schnelligkeit des Jaguars. Mit dem A-Knopf aktiviert Ihr die Kraft.</p>	 <p>RUBINHERZ Seid Ihr im Besitz des Rubinherzes, so reduziert dies die Chancen der Gegner, Euch einen schweren Treffer zuzufügen.</p>
 <p>CHOCOBO EI Durch das legendäre und sehr seltene Ei des sagenumwobenen Chocobovogels werden Eure Kraftpunkte erhöht.</p>	 <p>DRACHENMÜNZE Die geheimnisvolle Münze mit der Kraft der Drachen, erhöht die magischen Abwehrkräfte ihres Besitzers.</p>
 <p>ORAKELKNOCHEN Dieses altertümliche Relikt bringt von Euch befragte Leute dazu, Euch mehr zu erzählen, als sie wollen.</p>	 <p>LEBENSZEPTER Habt Ihr das Lebenszepter, so werden Eure Fähigkeiten, Euch gegen Angriffe der Gegner zu wehren, erhöht.</p>
 <p>TEUFELSKUTTE Die diabolische Teufelskutte erhöht Eure Fähigkeiten, Angriffen der Gegner auszuweichen.</p>	 <p>SONNENSTEIN Schon immer tat die Kraft der Sonne gut. Der Sonnenstein erhöht Eure körperliche Stärke.</p>
 <p>SCHLEIFSTAB Der Schleifstab erhöht die Stärke aller Schwertwaffen, die sich in Eurem Besitz befinden.</p>	 <p>ENERGIE Die Batterie benötigt Ihr erst gegen Ende Eures Abenteuers. Sie ist wichtig für Eure Rückkehr.</p>
 <p>MOXASTAB Der sagenumwobene Moxastab erhöht die Wirkung Eurer Heilkräfte und Gegenstände.</p>	 <p>DIAMANTENAUGEN Edelsteine von unschätzbarem Wert, die die Form von Augen haben. Sollen magische Kräfte haben...</p>
 <p>ARMOR ULTRA Neul Benutzt Armor Ultra und Eure Rüstung strahlt nicht nur, sondern gewinnt auch an Abwehrkraft dazu.</p>	 <p>VENTIL Das Ventil ist wichtig, um den Bau eines Raumschiffs zu vollenden, das Euch nach Assitopia zurückbringt.</p>
 <p>INSEKTENGIFT Seid Ihr im Besitz dieses Gegenstands, so erhöht sich Eure Abwehr gegen Moskitos und Spinnen.</p>	 <p>WAGENRAD Auch das Wagenrad ist ein wichtiges Element des Raumschiffs, das Euch nach Assitopia zurückbringt.</p>
 <p>JADEREIF Der seltene Reif aus Jade erhöht Eure Fähigkeiten, ein bestimmtes Ziel genau zu treffen.</p>	 <p>KÖNIGSSCHLÜSSEL Ein Schlüssel der Euch Zugang in versiegelte Räume einer der Burgen des Landes verschafft.</p>

Alchemistische Zutaten

Im Laufe des Abenteuers erhaltet Ihr verschiedene alchemistische Formeln. Bevor Ihr diese allerdings einsetzen könnt, müßt Ihr zunächst die betreffenden Zutaten sammeln, die die Formel verlangt. Diese findet Ihr fast überall in Evermore. Besonders in Wäldern, Gebirgen und Höhlen werdet Ihr fündig. Die gute Nase Eures Hundes wird Euch bei der Suche behilflich sein.



Zutaten		F. FORMEL	
33	Eichel	96	Asche
97	Arnitamin	99	Knochen teil
96	Schwefel	95	Lehm
95	Kristall	99	Trockeneis
7	Äthanol	79	Feder
25	Schmierfett	99	Dynamit
59	Eisenerz	99	Kalkstein
99	Mondstein	99	Pfeffer
98	Pilz	97	Öl
75	Wurzel	95	Essig
17	Wasser	99	Wachs

	WASSER		KNOCHENTEIL
	WURZELN		KALKSTEIN
	ÖL		ARNITAMIN
	LEHM		PILZE
	ASCHE		EICHELN
	WACHS		FEDERN
	KRISTALLE		TROCKENEIS
	PFEFFER		MONDSTEIN
	ESSIG		EISENERZ
	SCHWEFEL		ÄTHANOL
	SCHMIERFETT		DYNAMIT



FORMELN

Ein langer und beschwerlicher Weg liegt vor Euch. Wie gut, daß Euch einige wohlwollende Personen, meist Mitglieder der alchemistischen Gilde, mit Formeln versorgen, die Euch in vielerlei Hinsicht nützlich sein werden. Die Formeln verstärken Euren Angriff, Eure Abwehr und fördern Eure Heilung.

PRÄHISTORIA

TELEKINESE Ein sehr nützlicher Zauber. Er ermöglicht es Euch, schwere Gegenstände wie Felsen, zu teleportieren.	Benötigt: 1x Pfeffer ✓ 1x Wasser ✓	TURBOANTRIEB Ein Zauber, der Euch besonders im Kampf von Nutzen sein kann. Er erhöht Eure Beweglichkeit.	Benötigt: 1x Wachs ✓ 2x Wasser ✓
KRAFTHAUCH Nun müßt Ihr keine Blätter mehr essen. Der Krafthauch regeneriert einige Eurer Kraftpunkte.	Benötigt: 1x Wurzel ✓ 1x Wasser ✓	HITZEBLITZ Diese Formel erzeugt einen kleinen Feuerball, der etwa halb so stark ist wie Feuerzauber Feuerhölle.	Benötigt: 1x Wachs ✓ 2x Öl ✓
HEILAURA Bei Begegnungen mit giftigen Monstern kann es passieren, daß Ihr vergiftet werdet. Diese Formel heilt Euch.	Benötigt: 2x Wurzel ✓ 1x Öl ✓	SCHLAMMBOMBE Eine Kugel aus hartgewordenem Schlamm rast auf Euren Gegner zu und trifft ihn.	Benötigt: 1x Kristall ✓ 1x Lehm ✓
ENERGIESCHILD Sehr gut für länger andauernde Kämpfe. Dieser Zauber erhöht Eure Abwehrkraft eine gewisse Zeit.	Benötigt: 1x Lehm ✓ 1x Asche ✓	SÄUREREGEN Wirkt sich gleich auf mehrere Gegner aus. Der Säurer Regen entzieht den Gegnern Energie.	Benötigt: 1x Asche ✓ 3x Wasser ✓

ANTIKA

ZAUBERBRÜCKE Erzeugt Brücken über Abgründe. Ohne diesen Zauber kommt Ihr an manchen Stellen nicht weiter.	Benötigt: 2x Asche ✓ 1x Wachs ✓	FLUCHT Dieser Zauber macht Eure Flügel überflüssig. Wählt „Flucht“ und Ihr entkommt jedem Verlies.	Benötigt: 1x Wachs ✓ 1x Essig ✓
HEILKRAFT Noch stärker als der Krafthauch. Die Heilkraft regeneriert und heilt Euch gleichzeitig.	Benötigt: 2x Wurzel ✓ 1x Essig ✓	ARNOLD Verleiht Euch eine kurze Zeit lang die Kraft von Arnold. Keine Angst, nur seine Kraft...	Benötigt: 1x Arnitamin ✓ 1x Asche ✓
HUNDELEBEN Falls Euch die Hundekuchen ausgegangen sein sollten, könnt Ihr mit diesem Zauber den Hund neu beleben.	Benötigt: 3x Wurzel ✓ 1x Knochenteil ✓	BIENENATTACK Eine altertümliche Formel, mit der Ihr Eurem Gegner einen geringen Schaden zufügen könnt.	Benötigt: 2x Wasser ✓ 1x Essig ✓
SUPERSCHILD Gibt Euch einige Kraftpunkte wieder und erzeugt außerdem für kurze Zeit ein Schutzschild.	Benötigt: 1x Kalkstein ✓ 2x Knochenteil ✓	HÖLLENFAUST Der Zauber, der am meisten Eindruck hinterläßt. Eine Faust erscheint und zerquetscht den Gegner.	Benötigt: 1x Kalkstein ✓ 1x Wachs ✓



ENERGIESOG Diese Formel bewirkt, daß die Kraftpunkte, die der Gegner verliert, bei Euch dazugezogen werden.	Benötigt: 1x Äthanol ✓ 2x Wurzel ✓	FEUERBALL Einer der stärksten Zauber. Er hat die zweifache Energie von Feuerauges Feuerhülle.	Benötigt: 1x Schwefel ✓ 3x Wasser ✓
SUPERSOG Die Supersog Formel zieht Eurem Gegner Kraftpunkte ab, die Euer Held hinzugefügt bekommt.	Benötigt: 2x Äthanol ✓ 2x Essig ✓		

GOTIKA

GIGAKRAFT Der stärkste Heilzauber. Bringt Euch und Eurem Hund die maximale Anzahl an Kraftpunkten wieder.	Benötigt: 1x Äthanol ✓ 1x Eichel ✓	SÄURESTURM Ein ätzender Regen, dessen Wirkung die des Säureregens übertrifft.	Benötigt: 1x Pilz ✓ 3x Wasser ✓
FRISCHZELLEN Gibt Eurem tapferen Helden die maximale Anzahl seiner Kraftpunkte wieder.	Benötigt: 1x Federn ✓ 1x Wurzel ✓	ETAPPENKRAFT Mit Hilfe dieser Formel heilen Eure Wunden so lange, bis Ihr getroffen werdet.	Benötigt: 1x Eichel ✓ 2x Wasser ✓
HADESGRANATEN Diese Formel saugt Eurem Widersacher einen Teil seiner Energie ab und schwächt ihn.	Benötigt: 1x Federn ✓ 1x Schwefel ✓	ELFENBEINSPEER Setzt Ihr diese Formel ein, so wird Euer Gegner von messerscharfen Lanzen getroffen.	Benötigt: 1x Eisenerz ✓ 1x Eichel ✓
HAGELSTURM Mehrere Blitze schießen auf Euren Gegner zu, wenn Ihr diese Formel aktiviert.	Benötigt: 1x Eisenerz ✓ 2x Asche ✓	FEGEFEUER Mit diesem Zauber werden Eurem Gegner kontinuierlich Kraftpunkte geraubt.	Benötigt: 1x Eisenerz ✓ 1x Schwefel ✓
EXPLOSION Manche Gegner, die Euch im Weg stehen, könnt Ihr mit dieser Formel sprengen.	Benötigt: 2x Äthanol ✓ 3x Wasser ✓		

ASSITOPIA

NITRO Aktiviert Ihr diesen Zauber, so äußert sich das in einer gewaltigen Explosion.	Benötigt: 1x Dynamit ✓ 2x Schmierfett ✓	ZAUBERPERLEN Mit dieser Formel könnt Ihr neue Zauberperlen erzeugen. Pro Einsatz eine.	Benötigt: 1x Mondstein ✓ 1x Trockeneis ✓
UNTERBRECHUNG Hindert die Gegner daran, weiterhin ihre Attacken ausführen zu können.	Benötigt: 2x Wachs ✓ 1x Kristall ✓	KOSMOKRAFT Lädt Euch mit kosmischer Energie auf, so daß Eure nächste Attacke gigantisch ausfallen wird.	Benötigt: 1x Kristall ✓ 1x Eisenerz ✓
ZAUBERSPIEGEL Mit diesem Zauber strahlt Euer Körper Magie aus, die Euren Gegnern Kraftpunkte entzieht.	Benötigt: 2x Schmierfett ✓ 1x Eisenerz ✓	KRAFTFELD Mit Hilfe dieser Formel könnt Ihr Euch mit einem Kraftfeld umgeben und Euch so schützen.	Benötigt: 1x Schmierfett ✓ 1x Eisenerz ✓

VERBÜNDETE



Während der Erkundung von Evermore werdet Ihr noch vier andere Leute kennenlernen, die ebenfalls aus Großsheim stammen. Diese besitzen magische Kräfte, über die auch Ihr verfügen könnt, wenn Ihr eine Eurer Zauberperlen einsetzt. Eine wichtige Ergänzung zu Euren alchemistischen Formeln.

Feuerauge / Zora

Auf das Mädchen mit den roten Haaren werdet Ihr als erstes treffen. Sie ist der Häuptling des Dschungeldorfes.



- **Feuerhölle**

Erzbugt einen kleinen, aber effektiven Feuerball.

- **Hitzewelle**

Die Luft beginnt zu kochen und Eure Gegner werden gegrillt.

- **Orkantornado**

Blitze aus der Hölle setzen Euren Gegnern zu.

- **Reinkarnation**

Ein Lebenszauber, der Euch regeneriert.

Hektor Lektor

Ein Historiker, den Ihr in Antika finden werdet.

- **Zeitsprung**

Macht den letzten Angriff des Gegners rückgängig.

- **Erste Hilfe**

Ein starker Heilzauber, der Euch regeneriert.

- **Konfusion**

Verwirrt den Gegner.

- **Blitzgenesung**

Bringt Euch zurück ins Leben.

- **Aura**

Macht Euch für einen kurzen Zeitraum unverwundbar.



Gunilla von Fettamsel

Die rundliche Königin und ihr böses Ich werdet Ihr in Gotika treffen.



- **Schild**

Ihr werdet von einem Schild umgeben.

- **Beulenpest**

Infiziert den Gegner mit tödlicher Seuche.

- **Trance**

Friert den Gegner ein.

- **Schockwelle**

Ein vernichtender Schlag trifft den Gegner.

Professor Igor Seltsam

Ihm werdet Ihr in Eurem Abenteuer zuletzt begegnen. Auch er hat noch einige Zauber für Euch parat.

- **Regeneration**

Ihr erhaltet die maximale Anzahl Eurer Kraftpunkte wieder.

- **Stromschock**

Euer Gegner wird von mehreren Blitzschlägen getroffen.

- **Disruptor**

Verwirrt Euren Gegner, so daß er nicht mehr weiß, wo vorne und wo hinten ist.



DAS ABENTEUER BEGINNT!

Die Theorie habt Ihr jetzt hinter Euch gebracht. Nun liegt es an Euch, den Helden durch eines der schönsten und umfangreichsten Action-Adventures zu begleiten. „Secret of Evermore“ wird Euch in eine Welt voller Abenteuer, Magie und vielen seltsamen Orten entführen...



DSCHUNGELDORF

Nachdem der Junge das Labor betreten hat, erscheint eine seltsame Kreatur und packt ihn am Kragen. Gleich darauf wird er in einen dunklen Raum gesperrt und alleine gelassen. Der Teenager findet eine Bazooka, woraufhin aus dem Boden zwei Wächterroboter erscheinen und ihn angreifen...

Verhängnisvoller Knopf

Nach erfolgreichem Kampf mit den Wächterrobotern, schaut sich der Junge genauer in dem Labor um. Er fällt in einen dunklen Schacht und entdeckt dort einen kleinen Knopf. Neugierig drückt er den Knopf und aktiviert damit eine besondere Maschine.



Evermore

Auweil Durch den Knopfdruck hat der Teenie den Auslösemechanismus für Prof. Seltams Raumgleiter aktiviert, der ihn direkt nach Evermore befördert. Nach einer kurzen Bewußtlosigkeit erwacht der Junge und stellt fest, daß er sich in einem Dschungel befindet. Sein Hund wurde ebenfalls nach Evermore gebracht und schnüffelt nun erregt herum. Prompt findet er einige Zutaten, die der Junge später noch gut gebrauchen wird.



A Raptoren

Der Vierbeiner hat seinem Herrchen einen alten Knochen gebracht. Zuerst will der Junge den Knochen nicht, doch schnell begreift er, daß sich der Knochen auch als Waffe benutzen läßt. Plötzlich raschelt es in einem der Büsche und vier aggressive Raptoren stürzen auf den Jungen los. Jetzt müßt Ihr den Knochenknüppel sprechen lassen und die Attacken abwehren. Es ist nicht schlimm, wenn Ihr den Kampf nicht gewinnt. Das Spiel wird dann trotzdem fortgesetzt. Habt Ihr den Kampf mit den Raptoren aber gewonnen, erhaltet Ihr später tolle Geschenke.



Keine Panik! Hier könnt Ihr nicht verlieren.



Im Dschungeldorf

Ob Ihr nun gewonnen habt oder nicht, nach dem Kampf gelangt Ihr auf jeden Fall in das Dschungeldorf. Hier könnt Ihr Euer Spiel zum ersten Mal abspeichern. Im Dorf erfahrt Ihr von den freundlichen Einwohnern, daß der Alchemist „Schlauer Bär“ schon seit einiger Zeit vermißt wird. Versucht mit allen Leuten zu sprechen, die Ihr im Dorf antrefft, um möglichst viele Hinweise zu erhalten. Auch beim Händler solltet Ihr Euch blicken lassen.



A Geheimweg

Wenn Ihr an dieser Stelle im Dorf nach links weitergeht, könnt Ihr einen versteckten Weg ausfindig machen und gelangt in einen geheimen Bereich des Dorfes. Zunächst befindet sich hier nicht viel, doch kehrt Ihr später an diesen Ort zurück, bekommt Ihr eine alchemistische Formel geschenkt.



B Händler

In dieser Strohütte wohnt der Bruder von Schlauer Bär. Er erzählt Euch, daß sein Bruder über Formeln und Zutaten verfügt und seit einiger Zeit vermißt wird. Kommt Ihr nach der Rettung des Alchemisten in diese Hütte, könnt Ihr hier Zutaten kaufen.



C Feuerauge

Zora Zottelzopf, von den Dorfbewohnern Feuerauge genannt, erzählt Euch, daß Schlauer Bär in die Käfersteppe im Osten aufgebrochen ist und Ihr ihn in das Dorf zurückbringen sollt. Außerdem erhaltet Ihr die Formel „Hitzeblitz“.

Begeht Euch nach dem Gespräch in die Käfersteppe.



Mit diesem Typen müßt Ihr reden, um Feuerauge aus der Hütte zu locken.





KÄFERSTEPPE

Nachdem Ihr im Dschungeldorf Feuerauge besucht und den Zauber „Hitzeblitz“ erhalten habt, ist Eure nächste Aufgabe den Alchemisten „Schlauer Bär“ zu finden und ihn in das Dschungeldorf zurückzubringen. Ihr müßt Euch in die gefährliche Käfersteppe begeben, um später von Zora Zottelzopf zu erfahren, wie Ihr wieder nach Großstheim kommt.

Der Weg in die Käfersteppe

Vom Dschungeldorf aus müßt Ihr den östlichen Pfad nehmen, der Euch direkt in die Käfersteppe führen wird. Der Weg dorthin wird Euch nicht leicht gemacht. Überall lauern gefährliche Fummelprimeln, die mit ihren monströsen Tentakeln nach Euch greifen. Weicht ihnen rechtzeitig aus und stürmt auf sie los, wenn sie ihre Tentakel wieder einziehen.



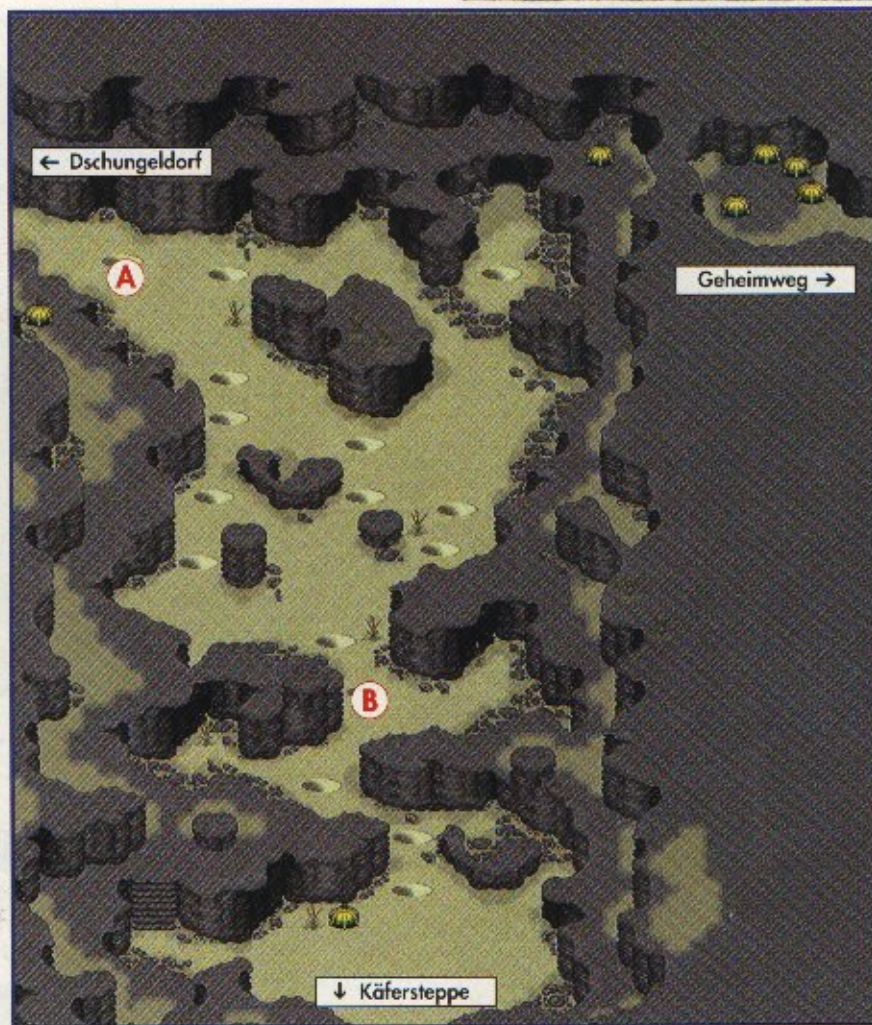
A Buschsperr

Die Büsche, die Euch den Weg versperren, könnt Ihr zunächst noch nicht beseitigen. Der Knochenknüppel wird Euch zwar bei den Fummelprimeln weiterhelfen, doch bei den Büschen zeigt er keine Wirkung. Nachdem Ihr die Käfersteppe bewältigt und den Endgegner besiegt habt, erhaltet Ihr eine Axt, die für Euch die Büsche niedermähen wird!



Sandlöcher

Ahnungslos schlendert der Junge in der Käfersteppe herum, als sich plötzlich die Erde auf tut, ihn verschluckt und an anderer Stelle wieder ausspuckt. Die Sandlöcher werden Euch bestimmt die Orientierung rauben. Laßt Euch nicht allzusehr verwirren und benutzt die Karte, um festzustellen wo Ihr Euch befindet.



A Händler

An dieser Stelle müßt Ihr Euch absichtlich von einem Sandloch verschlucken lassen. Es wird Euch dann vor einer Höhle wieder ausspucken. In dieser Höhle wohnt ein freundlicher Händler. Er freut sich so sehr, mal wieder Kundschaft zu bekommen, daß er Euch den Jaguarring schenken möchte, wenn Ihr bei ihm etwas kauft.



B Ausgetrickst

Es gibt zwei Möglichkeiten, um den nervtötenden Sandlöchern zu entkommen. Entweder Ihr wartet ab, bis sich das Sandloch wieder verzieht und lauft dann schnell hinüber, oder Ihr benutzt den Jaguarring, um den Sandlöchern kraftvoll davonzurennen. Achtet aber beim Benutzen des Ringes auf Eure Energieleiste, denn der Einsatz des Jaguarrings ist nur von begrenzter Dauer.



Vorsicht! Laßt Euch nicht verschlucken.



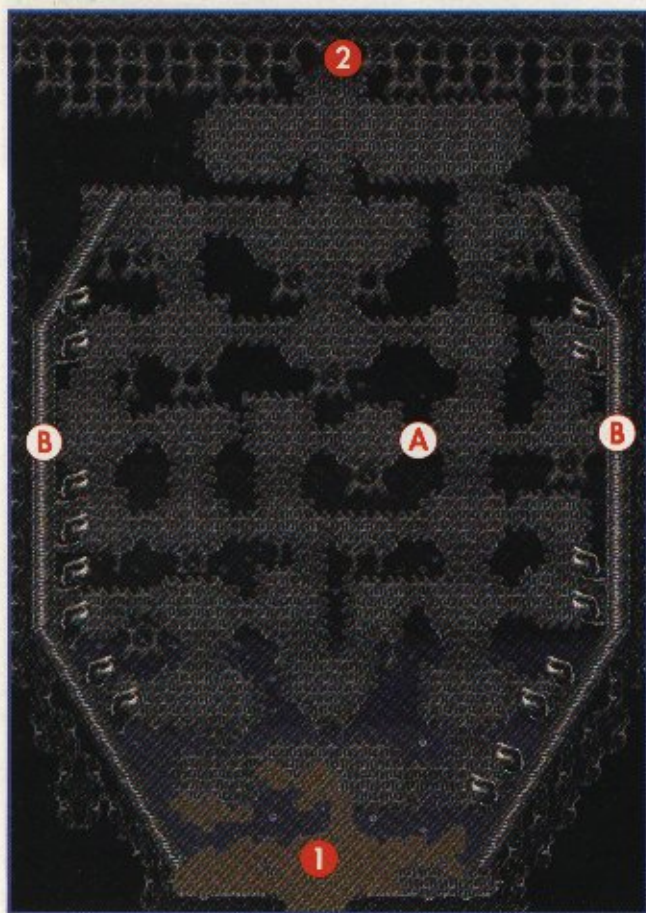
Das Loch ist weg. Jetzt müßt Ihr schnell machen.

Die letzte Etappe

Die Rettung des Alchemisten „Schlauer Bär“ scheint nicht mehr lange auf sich warten zu lassen. Doch die letzte Etappe in der Käfersteppe verlangt mal wieder Euer ganzes Können und jede Menge Mut. Die Kreaturen, die Euch hier über den Weg laufen, sind nicht gerade die nettesten Gestalten auf Evermore.



Immer mehr Gegner werfen sich Euch entgegen.



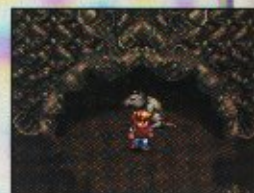
A Tempo! Tempo!

Ohne den Jaguaring kommt Ihr hier nicht weit. Die Knochenbrücken sind schon sehr morsch und fallen in sich zusammen. Lauft sehr schnell, um sicher anzukommen.



B Noch ein Versuch

Sind alle Brücken weggebrochen und Ihr habt den Raum noch nicht passiert, müßt Ihr eine der Rutschen auf der linken oder rechten Seite benutzen, um wieder ganz von vorne anfangen zu können. Es wird Euch sicher nicht gleich beim ersten Anlauf gelingen, diesen schwierigen Raum zu bewältigen. Laßt Euch aber nicht entmutigen. Je öfter Ihr diese Stelle spielt, desto einfacher wird sie.





C Wo geht's lang?

Der Weg zu Vulgor ist recht lang und verwirrend. Haltet Euch genau an die Reihenfolge, die in der Karte beschrieben wird, um Euch nicht hoffnungslos zu verlaufen. Versucht in dieser Zeit Eure Energie und Kraftpunkte zu sparen, um dem Endgegner nicht ohne Power entgegenzutreten zu müssen.

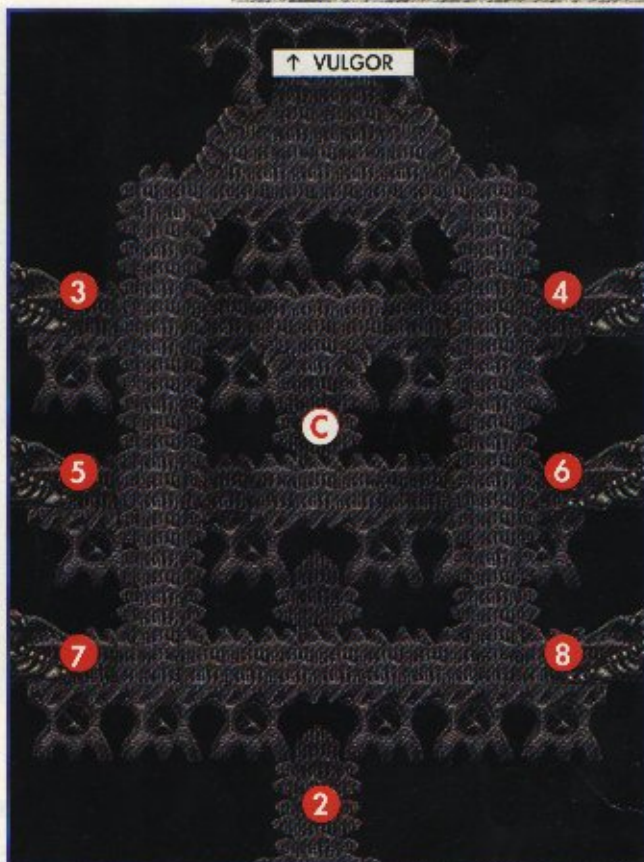


D Gegenstände

Außerhalb dieses Raumes könnt Ihr Euch noch mit einigen nützlichen Gegenständen, wie zum Beispiel einem Hundekuchen, ausstatten. Dies ist besonders wichtig, da Vulgor ein oberfieser Endmotz ist und Euch gewaltige Probleme bereiten wird.



Ein Blatt, das Euch frische Energie geben wird.



Vulgor

Der König der Käfer ist nur zu besiegen, wenn Ihr taktisch vorgeht. Zerstört zuerst seine Klauen und achtet dabei auf die Gegner, die er ausspuckt. Sind seine Klauen hinüber, könnt Ihr sein Herz angreifen, sobald sich der Brustkorb des Monsterkäfers geöffnet hat.



Säureregen

Nach dem Kampf mit Vulgor solltet Ihr Euch noch etwas in der Käfersteppe umsehen. Dort könnt Ihr nämlich einen Alchemisten finden, der Euch die Zauberformel für den Säureregen übergibt.



Die Formel heißt Säureregen!





DER VULKAN

Nach dem schweren Kampf gegen Vulgor erzählen Euch die Bewohner des Dschungeldorfes, daß sie eine vulkanische Katastrophe befürchten. Der brodelnde Kessel scheint langsam aber sicher zu erlöschen und eine neue Eiszeit steht bevor. Der Junge erklärt sich natürlich sofort bereit, der Sache auf den Grund zu gehen und das Dschungeldorf zu retten.

Weg zum Mammutfriedhof

Mit der Axt, die Ihr nach dem Kampf gegen Vulgor erhalten habt, könnt Ihr Euch nun den Weg zum Mammutfriedhof freihacken. Der junge Held kämpft sich durch das unwegsame Gelände, bis er vor einer Höhle steht, deren Eingang von einem riesigen Felsbrocken versperrt wird. Noch kann der Teenager an dieser Stelle nichts ausrichten. Links von dieser Höhle befindet sich ein Händler, der neue Rüstungen auf Lager hat.



B Vulkanritt

Beim Vulkan befinden sich Steinplatten auf heißen Quellen, die Euch bei Berührung nach oben befördern. Habt Ihr die richtige Steinplatte berührt, geht es nach ganz oben auf die Vulkanspitze.

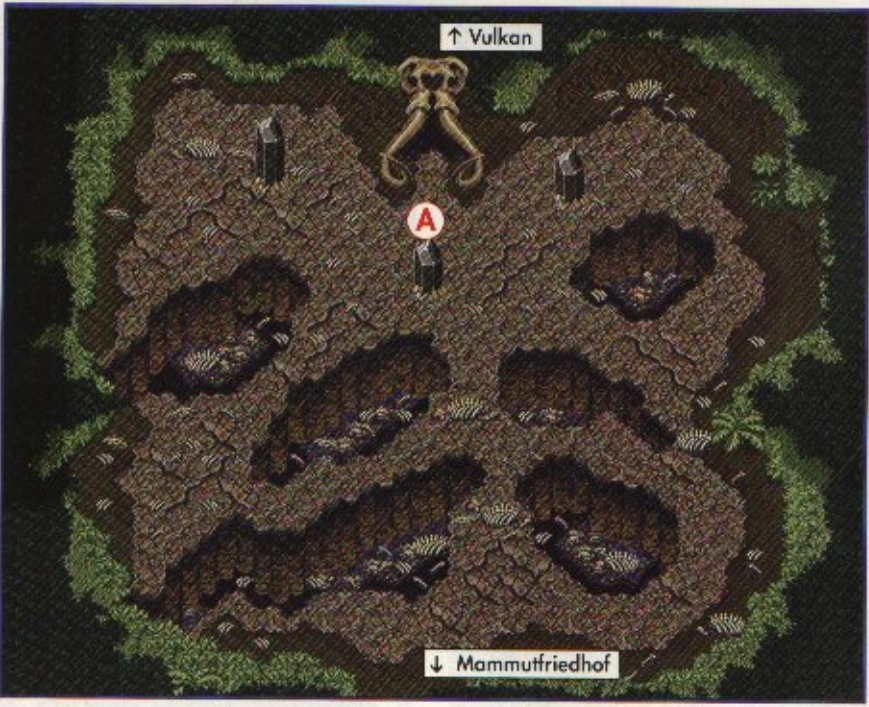


Diese Quellen stehen mächtig unter Dampf!

A Die Echsenbrut

Habt Ihr den Mammutfriedhof betreten, läuft es Euch bestimmt eiskalt den Rücken herunter. Überall liegen die Knochen der einst so mächtigen Mammuts. Dies ist aber auch das Reich der Echsenbrut. Besiegt die Brut und den Echsenkönig, um den Speer zu erhalten und zum Vulkan zu kommen.





Mammutfriedhof

Nachdem Ihr die Echtenbrut erfolgreich abgewehrt habt, erscheint ein Alchemist auf der Bildfläche. Er bedankt sich und verrät Euch, daß ein Besuch der Vulkanspitze sich lohnen wird. Der Alchemist überreicht Euch eine der wichtigsten Zauberformeln überhaupt: den Krafthauch. Dank dieser Formel könnt Ihr Eurem Helden jetzt jederzeit neue Kraftpunkte zuführen.



Der Eremit

Wenn Ihr durch den riesigen Mammuschädel geht, nachdem der Alchemist ihn für Euch geöffnet hat, gelangt Ihr in das Vulkangebiet. Auf der Spitze des Vulkans lebt ein alter, weiser Eremit, der Euch die Telekinese Formel übergibt. Allerdings braucht Ihr für diese Formel noch eine wichtige Zutat: den Pfeffer!



C Die Lavahöhle

Wie bereits erwähnt, müßt Ihr nun durch diese Tür. Den Felsbrocken bekommt Ihr aber nur vom Höhleneingang fort, wenn Ihr die Telekinese Formel habt. Um diese Formel anwenden zu können, braucht Ihr den Pfeffer. Den wiederum gibt es nur im Sumpf.



Der Sumpf

Heiß, übelriechend und klimatisch unangenehm präsentiert sich Euch der Sumpf. Der junge Held hat im Großostheimer Kino einmal den Film „Conan der Zerstörer“ gesehen. Dort hat er gelernt, wie man eine Axt richtig schwingen läßt. Diese Erfahrung ist auch nötig, wenn man sich die Gefahren des Sumpfes etwas näher betrachtet.



B Sumpfsuche

Der Sumpf hat es in sich. Überall gibt es Sackgassen, die ein Weiterkommen einfach unmöglich machen. Benutzt die untenstehende Karte, um den Überblick nicht völlig zu verlieren und haltet Euch nicht zu lange in dem stinkenden Sumpf auf. Das geht auf die Gesundheit, besonders wenn die Gegner auftauchen, um Euch als herzhaftes Frühstück zu vernaschen.



A Schätze im Sumpf

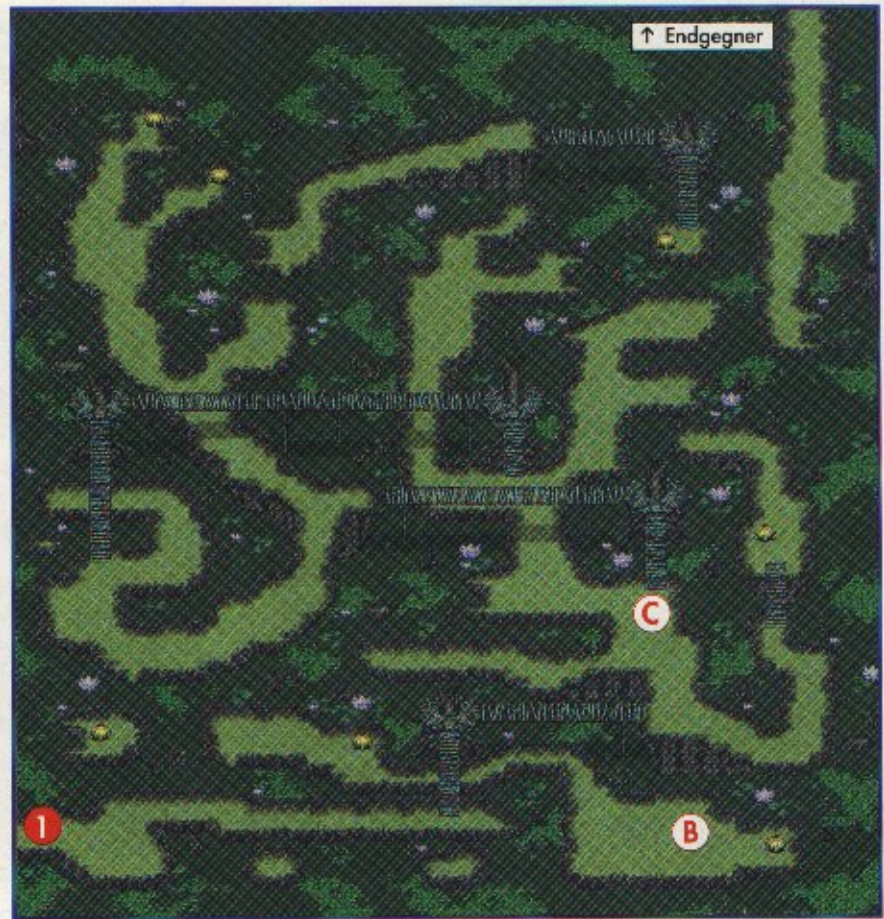


Der erfahrene Sumpftourist weiß, daß es in dieser morastigen Gegend auch Schätze zu finden gibt. Habt Ihr alle störenden Gegner besiegt, könnt Ihr in aller Ruhe nachschauen, was der Sumpf Euch so bietet. In den großen Körben könnt Ihr nützliche Gegenstände finden.



C Die Gegner

Sicher habt Ihr es schon bemerkt, die Gegner werden zahlreicher und vor allem auch stärker. Ihr tut gut daran, Euch rechtzeitig aufzusteufen und genügend Gegenstände dabei zu haben!



Sumpfmonster

Wenn Ihr die Kraft Eures Speers schon um eine Stufe erhöht habt, könnt Ihr ihn aus sicherer Entfernung auf das Monster schleudern. Auch die Zauberperlen in Eurem Beutel solltet Ihr einsetzen, um Zora Zottelzopfs Hilfe in Anspruch zu nehmen. Ihre Zauber gefallen dem Sumpfmonster überhaupt nicht.



Habt Ihr das Monster besiegt, gibt's zur Belohnung neue Infos.

Endlich Pfeffer!

John David ist eine etwas verwirrte Person, die sich einen stinkenden Fischkadaver als Haustier hält. Vor lauter Freude über Euren Sieg, schenkt er Euch den begehrten Pfeffer für die Telekinese Formel.



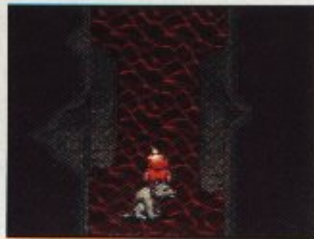


LAVAMASCHINE

Das Sumpfmonster habt Ihr besiegt und dafür den so dringend benötigten Pfeffer von dem Sumpfgasforscher erhalten. Nun könnt Ihr den ganzen Weg wieder zurücklaufen, bis Ihr an die Höhle kommt, die von einem Felsbrocken versperrt wird und die Ihr bislang nicht betreten konntet.

Die Lavahöhle - Teil 1

Um in die Lavahöhle zu gelangen, müßt Ihr die Telekinese Formel anwenden. Diese Formel wurde angeblich von tibetischen Klosterfreaks entwickelt, die gerne scharf essen. Habt Ihr den Felsen beiseite geschoben, kann der nächste Teil Eures Abenteuers beginnen. In den Höhlen des Vulkans werdet Ihr Euch recht bald nach einer Abkühlung sehen.



A Gegenstände

Die Lavahöhle ist genau der richtige Ort für einen jungen Abenteuerer, der von Kämpfen, Monstern und aufregenden Erlebnissen nicht genug bekommen kann. Gerade in dieser heißen Höhle ist es wichtig, daß Ihr Eure Abenteuerlust bis auf das Letzte ausreizt. Überall können sich Körbe befinden, in denen es nützliche Gegenstände gibt. Schaut Euch also überall um und versucht, möglichst alle Wege und Abzweigungen gründlich zu erforschen. Nur der mutigste Held, der auch die gefährlichsten Pfade nimmt, wird seinen Helden optimal ausrüsten können.



B Noch ein Felsbrocken

Das darf doch nicht wahr sein! Wieder versperrt Euch so ein monströser Felsbrocken den Weg. Hoffentlich habt Ihr Euren Telekinese Zauber nicht zu oft angewendet, sonst könnte es sein, daß Euch hier schon der Pfeffer ausgeht. Dann müßt Ihr Euch erneut auf den Weg machen, um das scharfe Gewürz beim Sumpfgasforscher zu organisieren.



Felsen kann man mit Telekinese heben.



Lavahöhle - Teil 1

Die kräfteaubende Hitze, die aus dem tiefen Erdreich dringt, kann einen Helden dazu veranlassen, kurz zu überlegen, das Schwert wieder einzupacken und nach Hause zu gehen. Doch nun machen Euch auch noch die Echsen zu schaffen. Beißt die Zähne zusammen und schnappt Euch eure Waffe. Um den Jungen wieder nach Großostheim bringen zu können, müßt Ihr auch in gefährlichen Situationen einen kühlen Kopf bewahren.



C Stein im Weg

Manche Steine auf den Plateaus sind nicht so stabil im Boden verankert, wie es zunächst den Anschein hat. Schiebt sie einfach mit der Hilfe des Jungen - oder des Hundes - herunter und macht Euch einen Weg frei.



Fällt der Stein, verschwindet die Lava.



Scharfe Angelegenheit

Das kennen wir ja bereits. Ein Felsbrocken steht im Weg und kein Pfeffer im Rucksack, um die Telekinese anzuwenden. So hart es auch erscheinen mag, Ihr müßt zurück in den unfreundlichen Sumpf. John David hat noch Pfeiferschoten auf Lager und wird sie Euch gerne verkaufen.



Mochtest Du dich etwas ausruhen?
 Warum nicht?
 Muß nicht sein!



2 Geheimraum

Geht durch den Durchgang und lauft einen Raum nach links und zwei Räume nach unten. In diesem Raum müßt Ihr nach rechts gegen die Wand laufen, damit Ihr in den Geheimraum kommt. Hier befindet sich ein Alchemist, der sich vor der Echsenbrut versteckt hält. Zutaten hat er zwar nicht, dafür aber eine neue Zauberformel.

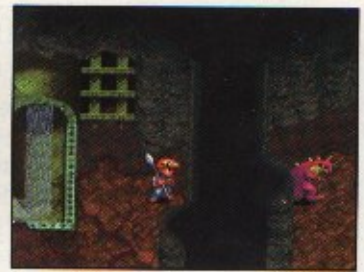


In diesem Topf befindet sich sicher ein Gegenstand.



Lavahöhle - Teil 2

Den ersten Teil habt Ihr nun erfolgreich hinter Euch gebracht. Wenn Ihr den nächsten Abschnitt der Höhle betretet, werdet Ihr sicher ins Staunen geraten. Hier gibt es keine brodelnde Lavamasse, sondern klares, eiskaltes Wasser, das in einem verzwickten Kanalsystem fließt. Sobald der Junge die Pipelines betritt, wird er von dem fließenden Wasser mitgezogen. Wie man sieht, macht diese rasante Rutschpartie dem Helden großen Spaß.



A Die Wasserrutsche

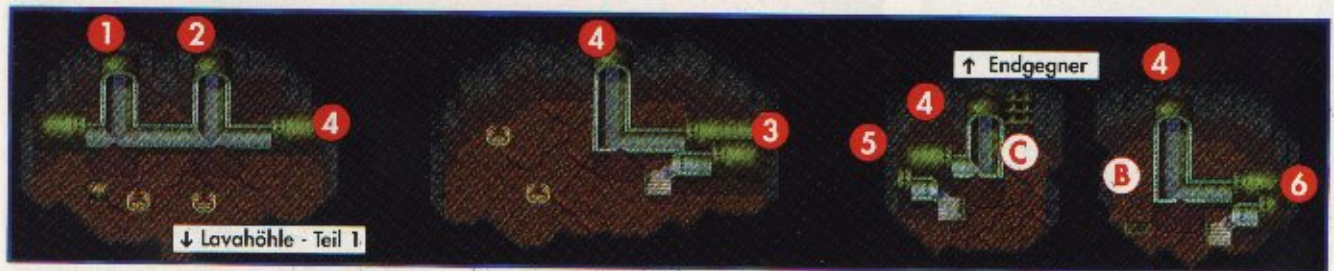
Wassertreten soll ja bekanntlich gut für die Gesundheit sein. Also rein in das nasse Vergnügen. Mal geht's rauf, dann wieder runter und urplötzlich fällt man in ein tiefes Loch und kommt wieder am Anfang heraus. Nicht einfach, hier den Überblick zu behalten. Haltet Euch einfach an die Reihenfolge, die in der Karte beschrieben wird. Bleibt von den Löchern bei Punkt 3 fern. Dort gibt es nichts besonderes und der Fall in diese Gruben wird Euch nur unnötig aufhalten.



Wo geht's lang? Die Karte zeigt es Euch.

B Der Schalter

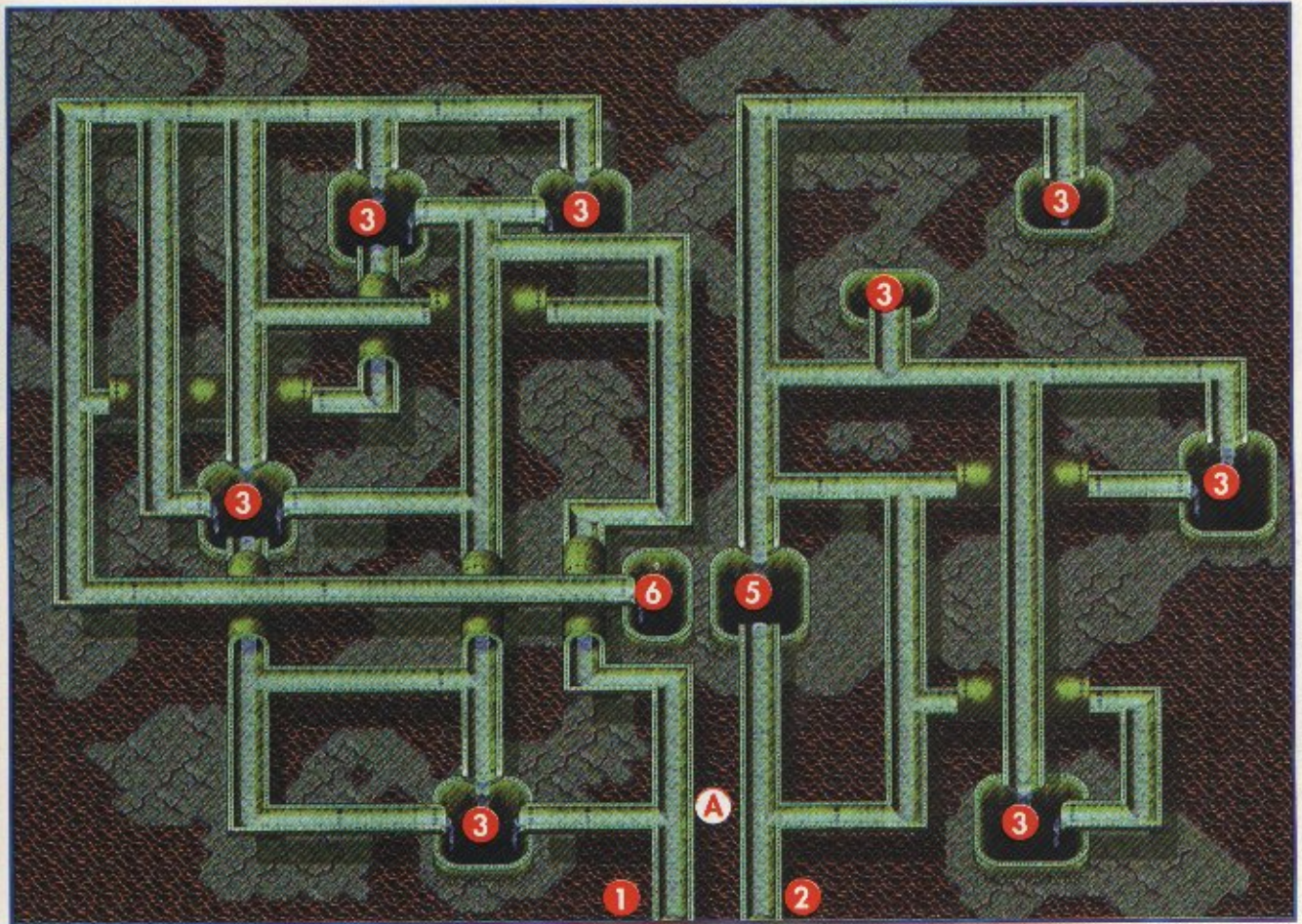
Bei Punkt C könnt Ihr ein Tor finden, das zunächst noch verschlossen ist. Um dieses Tor, das übrigens zum Endgegner führt, öffnen zu können, müßt Ihr bei Punkt B einen Bodenschalter aktivieren. Hier trifft Ihr auch auf eine freundliche Echse, die Euch etwas über die fiese Echsenbrut erzählt und Euch eine Möglichkeit zum Abspeichern bietet. Laßt danach den Weg zum Tor zurück. Hütet Euch vor den vielen Gefahren, die überall in der Höhle lauern.



C Die böse Zora Zottelzopf

Wenn Ihr den Bodenschalter betätigt habt, um das Tor zum Endgegner zu öffnen, könnt Ihr in den Endgegnerraum gehen. Dort trifft Ihr auf das böse Ich von Zora Zottelzopf. Diese versucht, mit der Lavamaschine eine neue Eiszeit hervorzurufen.





Die Lavamaschine

Die böse Zora Zottelzopf erklärt, daß sie mit der Lavamaschine über ein mächtvolles Instrument verfügt. Zum Schutz ihrer Teufelsmaschine ruft sie einen ihrer Untergebenen, der Euch im Kampf besiegen soll. Der gewaltige Lavarex kugelt sich durch den Raum und greift Euch unverzüglich an. Wenn er sich ausgekugelt hat, könnt Ihr ihn mit einer voll aufgeladenen Waffe attackieren. Auch Eure Angriffsformeln werden große Wirkung zeigen. Im Notfall könnt Ihr noch die Zauberperlen aktivieren.

Der Lavarex ist sehr stark. Paßt gut auf!



Nach dem Sieg

Habt Ihr den Lavarex besiegt, wird die böse Version von Feuerauge aufgeben. Die Lavamaschine explodiert und die Wucht der Explosion schleudert Euch aus dem Vulkan. Ihr landet in einer Nußschale auf einem Fluß und fallt anschließend einen Wasserfall herunter...



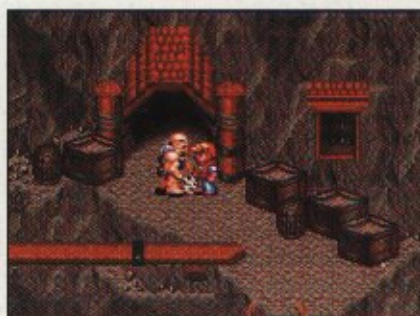
ALLELACHEMA



Diese Stadt, die sich gleich hinter einer riesigen Wüste befindet, verfügt über einen der größten Märkte in ganz Evermore. Hier kann man all die Dinge kaufen oder tauschen, die ein mutiger Held dringend benötigt. Der Weg in die Stadt ist zwar beschwerlich und mit allen möglichen Gefahren gespickt, doch der ganze Aufwand wird sich für Euch lohnen.

Krozkrübel

In der Stadt der Diebe und Piraten hat es ein junger Großstheimer nicht einfach. Finstere Gestalten bevölkern dieses Städtchen und erzählen schaurige Geschichten. In der Kneipe kann der Junge einige interessante Informationen von der illustren Stammtischrunde erhalten. In Krozkrübel gibt es sogar ein Hotel und Händler, die nützliche Gegenstände in ihrem Sortiment haben. Sucht sie auf, um Euch für die nächsten Abenteuer zu rüsten.



Wechselstube

In Krozkrübel könnt Ihr nicht mehr mit den Krallen bezahlen. Andere Länder, andere Währungen. Besucht die Händler, sie werden Euch einen netten kleinen Tausch anbieten. Für eine bestimmte Anzahl Krallen werdet Ihr glitzernde Juwelen erhalten, die in dieser Stadt als Währungseinheit gelten. Wäre doch zu schade, wenn Ihr Krozkrübel verlassen müßtet, ohne vorher ein bißchen Shopping gemacht zu haben.

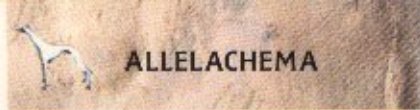


Rindys Status		ANDEE FLOR
KP	245/255	Speer
Level	21	
Exp.	54,042	
Noch	0,730	
	0	
	129	
	0	
	0	
Angriff	75	
Abwehr	30	
Mag-Abwehr	32	
Hasweich	46	
Treffer	43	

Das Amulett des Karon

Angeblich braucht man es, um einen gewissen Fährmann zu bestechen. Bisher konnte kein Abenteurer herausfinden, wo sich das Amulett befindet. Der Junge stöbert in dem Laden des Händlers herum und entdeckt eine geheimnisvolle Gestalt. Der Mann will dem Teenager das Amulett verkaufen. Der junge Held freut sich natürlich und will gerade seinen Geldbeutel zücken, als ihm unvermittelt die Luft wegbleibt. 10.000 Juwelen will der Halsabschneider für das Amulett haben. Habt Ihr genügend Juwelen, um den Deal zu machen, erhaltet Ihr als Zugabe noch ein tolles Geschenk.





ALLELACHEMA

Wiedersehen mit David

Kurz bevor es in die Wüste geht, befindet sich auf der linken Seite eine kleine Höhle. Dort hat sich John David, der Sumpfgasforscher, eine nette Ferienhöhle eingerichtet. Er erzählt Euch ein wenig von der Stadt Allelachema und überlässt Euch eine mächtige Zauberformel, die Höllenfaust. Bei ihm könnt Ihr auch Zutaten für die Zauberformeln kaufen. Dies ist besonders wichtig, da Euch ein langer Marsch durch die Wüste erwartet.



Wo ist der Katzenjäger?

Sicher habt Ihr es schon bemerkt, als Ihr in Krozkrübel angekommen seid. Euer Hund ist spurlos verschwunden. Während des Gesprächs mit David stellt sich heraus, daß der Vierbeiner sich mal wieder verwandelt hat und in Allelachema gelandet ist. Euer Held wird natürlich unverzüglich losziehen müssen, um seinen Hund wiederzufinden.



Wüste ohne Ende

Ihr meint, die Wüste Gobi sei extrem? Dann habt Ihr noch nicht in der heißen Wüste von Evermore geschmort. In der Gluthitze dieser Wüste verliert Euer Held viele Kraftpunkte. Vergesst nicht, ihm während der Reise etwas frische Energie zuzuführen. Auch die Oasen können die erlahmten Kräfte des Helden wieder auffrischen!

Wüstengeheimnis

Kurz bevor er in die Stadt Allelachema geht, gerät der junge Held in einen Sandstrudel. Ständig geht es im Kreis herum, dem Teenager wird es schon bald schwindlig und übel. Nach etlichen Runden auf dem Wüstensand verschwindet der Junge in das Erdreich und kann einen unterirdischen Gang erforschen.

Ein seltsames Ruderboot

Gleich hinter der ersten Oase trifft Ihr auf ein unfreundliches Skelett, das in einem alten, morschen Ruderboot sitzt. Dieses Skelett ist Karon, der Fährmann. Er bietet Euch an, Euch durch die Wüste zu rudern. Allerdings wird er das nur tun, wenn Ihr ihm dafür sein Amulett als Bezahlung gebt. Habt Ihr kein Amulett, müßt Ihr die Wüste zu Fuß durchqueren.



Hier müßt Ihr standhaft bleiben und weiterkreisen.

In Allelachema

Einen anstrengenden und einsamen Marsch durch die Wüste hat der Junge gerade hinter sich gebracht. Da kommt ihm das bunte Treiben auf dem Marktplatz

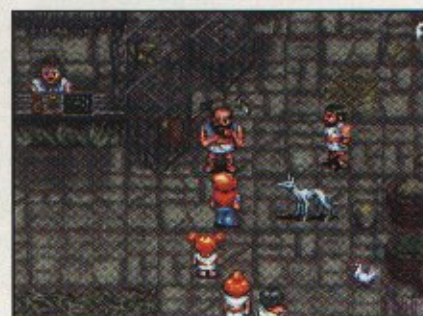


gerade recht. Von überall hört man aufgeregte Stimmen, Marktschreier, die ihre Ware anbieten und laute Tiergeräusche.



Der Markt

So einen Markt hat der junge Held aus Großostheim noch nie gesehen. An jedem Stand gibt es etwas Neues zu entdecken. Als er etwas kaufen möchte, muß er feststellen, daß auf diesem Markt nicht mit Juwelen bezahlt wird. Die Waren werden hier einfach gegen andere Waren eingetauscht. Der Junge schaut sich alle Stände an, um die günstigsten Händler ausfindig zu machen.

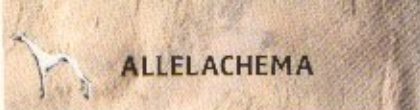


Zauberformel

Dieser Raum sieht zunächst recht verlassen aus, wenn Ihr ihn aber etwas genauer untersucht, könnt Ihr hinter einem der Kistenstapel einen großen Kämpfer ausfindig machen. Viel Neues hat er Euch nicht zu erzählen, dafür aber überreicht er Euch eine Zauberformel. Die Amold-Formel verleiht Eurem Helden für kurze Zeit enorme Angriffskräfte.



Bist Du Begehrter?
Zunächst siehst Du so
aus... Mickrig, Bläß,
Busgehänger!...



Warenliste

Hier habt Ihr nun eine Liste der Waren, die Ihr auf dem Markt bekommt. Außer-

dem wird Euch in dieser Liste auch der Tauschpreis angegeben.

Nr.	Warenangebot
	Kosten

1	Silberlöffel	12	Reissack	22	Juwelenskarabäus
	2 Gewürzfässer		9 Juwelen		1 Gewürzfaß + 2 Rosenwasser
2	Gewürzfaß	13	Perlen	23	Kalksteintafel
	4 Reissäcke + 4 Keramiktöpfe		12 Juwelen		4 Gewürzfässer + 2 Perlen
3	Reissack	14	Seide	24	Perlen
	6 Juwelen		3 Perlen		10 Juwelen
4	Fisch	15	Rosenwasser	25	Jadereif
	20 Juwelen		3 Gewürzfässer		3 Hühner + 3 Perlen
5	Reissack	16	Gewürzfaß	26	Sonnenstein
	9 Juwelen		2 Perlen + 3 Keramiktöpfe		1 Kalksteintafel + 5 Reissäcke
6	Gewürzfaß	17	Huhn	27	Moxastab
	20 Juwelen		1 Gewürzfaß + 2 Reissäcke		2 Hühner + 1 Juwelenskarabäus + 12 Gewürzfässer
7	Schakalfigur	18	Wechselstube	28	Pfandleiherin
	5 Gewürzfässer + 2 Hühner		Perlen		5 Juwelen
8	Amulett des Karon	19	1 Gewürzfaß + 2 Reissäcke	29	Schleifstab
	30 Reissäcke		Rubinherz		1 Sonnenstein + 1 Schakalfigur + 10 Gewürzfässer
9	Granitpanzer	20	Moxastab + 1 Seide	30	Bronzeklaue
	Juwelenskarabäus		+ 1 Juwelenskarabäus + 1 Kalksteintafel		1 Silberlöffel + 1 Seide
10	Amor Ultra	21	Blecheimer		
	Schleifstab		10 Gewürzfässer		

Starker Mann

Setzt hier den Telekinese Zauber ein. Erwin, der Barbar, wird dann beweisen wollen, daß er unheimlich stark ist.



Geheimweg

Wenn Ihr Euren Helden an dieser Wand nach rechts führt, könnt Ihr einen geheimen Weg ausfindig machen. Erforscht die Gänge genau, denn es könnte sich dort etwas verbergen!



Wer ist der Champion?

Laßt Euch von den jubelnden Zuschauern nicht beeindruckt und attackiert den Helden, wenn er Euch den Rücken zuwendet. Eine Distanzwaffe eignet sich hierfür hervorragend.



COLLOSLIA TEMPEL

Nach dem schweren Kampf gegen den mächtigen Gladiator auf dem Streitwagen, verläßt Ihr Allelachema wieder und durchquert erneut die Wüste. Bevor Ihr über Krozkrübel zu Eurem eigentlichen Ziel, dem Collosia Tempel gelangt, solltet Ihr noch einmal bei David, dem Sumpfgasforscher vorbeischaun.

Besuch bei David

Falls Ihr nicht zufällig im Besitz eines Karon-Amuletts gewesen seid und dadurch mit dem Schiff die Wüste durchquert habt, liegt ein langer und beschwerlicher Weg hinter Euch. Doch egal, Ihr habt es geschafft und begegnet erneut David, dem Sumpfgasforscher. Hier seid Ihr in Sicherheit und könnt Euch ein wenig ausruhen und Euch mit Zutaten versorgen. Habt Ihr Euch ausgerüstet, solltet Ihr nun weiter gen Westen ziehen.



Der fliegende Fels

Und noch ein alter Bekannter. An unten gezeigter Stelle landet der Fels, den Erwin in Allelachema durch die Luft pfefferte.



Die zerstörte Brücke

An dieser Stelle wart Ihr schon. Es scheint hier kein Weiterkommen zu geben. Doch Euer Hund belehrt Euch eines Besseren. Er überspringt die Lücke in der Brücke und läuft auf der anderen Seite gen Norden, wo sich eine Gondel befindet. Mit dieser gelangt auch Ihr auf die andere Seite.



Lektors Camp

Endlich könnt Ihr wieder unbekanntes Gelände erforschen. Bereits nach kurzer Zeit stoßt Ihr im Westen auf ein Lager in der Steppe. Hier lernt Ihr Hektor Lektor, einen Historiker kennen, der gerade mit Ausgrabungen beschäftigt ist. Von einem seiner Mitarbeiter, Moronius, erhaltet Ihr hier die Formel „Zauberbrücke“, die Euch an einer nicht weit entfernten Stelle von Nutzen sein wird. Außerdem könnt Ihr im Camp übernachten und so Eure Wunden auskurieren.



Der verborgene Pfad

Setzt Ihr Euren Weg weiter in Richtung Westen fort, entdeckt Ihr eine Stelle, an der früher eine Brücke gewesen zu sein scheint. Wart Ihr bereits im Camp von Hektor Lektor, könnt Ihr nun mit der Formel „Zauberbrücke“ einen Übergang erzeugen.





Der Tempel von Collosia

Nachdem Ihr mit Hilfe der Zauberbrücke den Abgrund überwunden habt, dauert es nicht mehr lange, bis Ihr endlich den Collosia Tempel erreicht habt. Im Inneren ist es düster, so daß Ihr

kaum die Hand vor Augen sehen könnt. Ratten huschen durch die Dunkelheit und das Licht der Fackeln scheint bedrohlich, wie die Seelen jüngst Verstorbener, durch die Räume zu geistern.

A Ein Gesicht aus Stein

Mit Hilfe der Zauberbrücke gelangt Ihr auf den Sims links vom Balkon mit dem Schalter. Tretet Ihr nun auf das steinerne Gesicht, öffnet sich an anderer Stelle eine Tür.



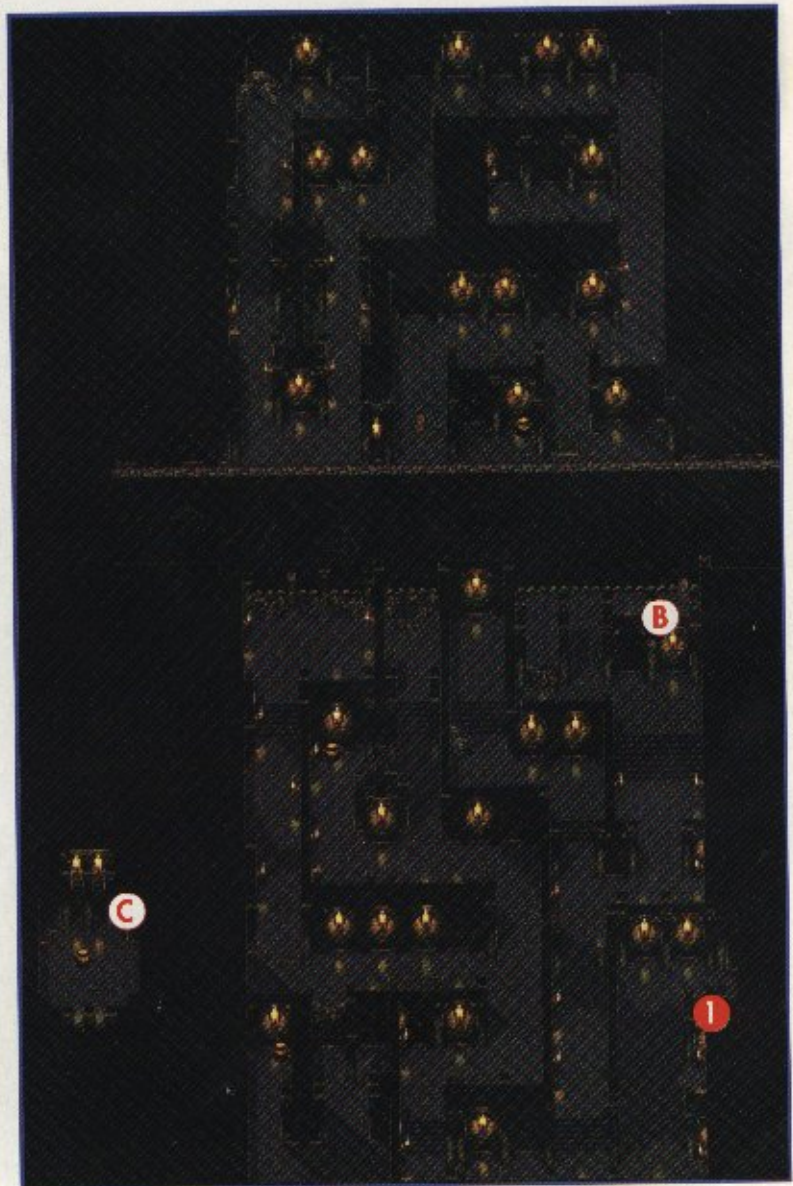
B Brückenschalter

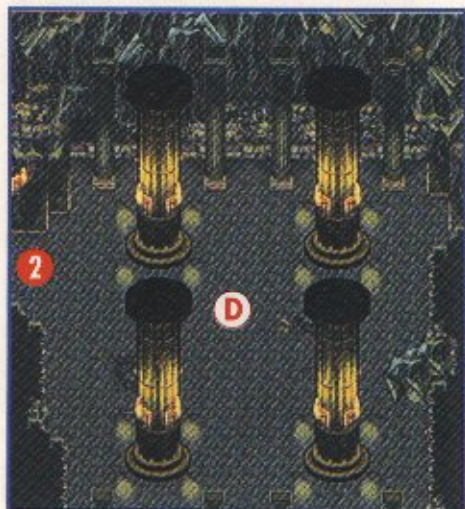
Oftmals werdet Ihr in eine Sackgasse laufen. In diesem Fall jedoch könnt Ihr den Weg fortsetzen. Vorausgesetzt, Ihr habt zuvor den Schalter umgelegt, der eine Brücke erzeugt.



C Geheimraum

Ein weiteres Beispiel dafür, daß es sich durchaus lohnt, jeden Zentimeter im Tempel abzusuchen, ist der Geheimraum im Südwesten dieses Tempelbereichs. Schaut Euch auf der Karte den Weg dorthin genau an.





D Rätselhafter Raum

Ihr seid in einem Raum gelandet, der keine Geheimnisse zu verbergen scheint. Weit gefehlt, denn wenn es Euch gelingt, den Wächter dieses Raumes zu bezwingen, erscheint eine weitere Steintafel mit Gesicht.



3 Drei Gesichter

Das Rätsel des Collosia Tempels scheint darin zu liegen, alle erscheinenden oder bereits vorhandenen Gesichtertafeln zu aktivieren. Nur auf diese Weise ist es möglich, Euren Weg fortsetzen zu können. Hier findet Ihr drei der Tafeln.



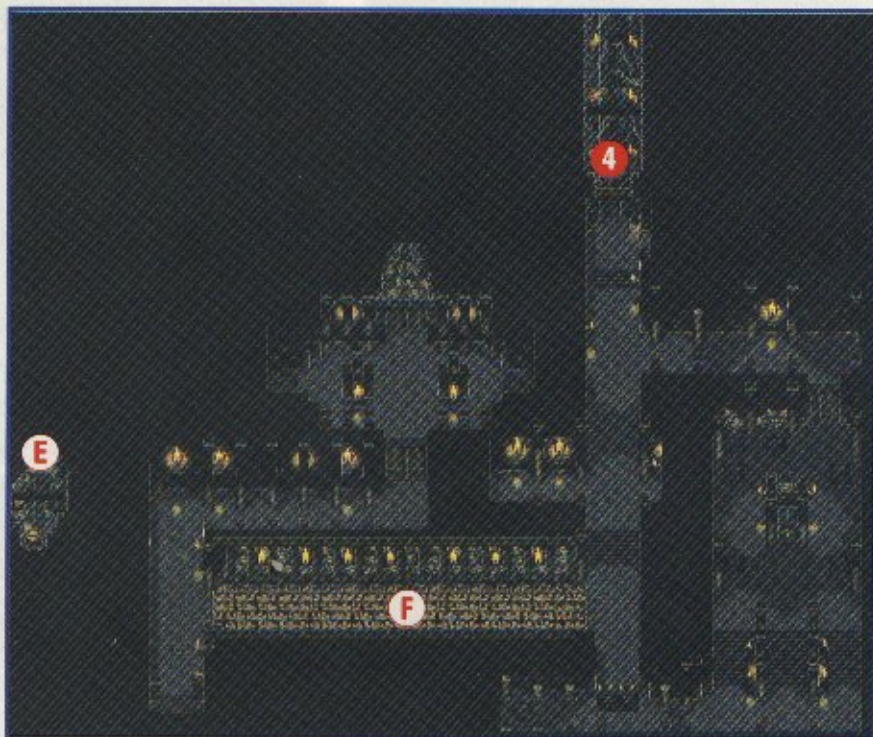
E Geheimraum

Einen weiteren Geheimraum findet Ihr im Südwesten der unten abgebildeten Karte. Ihr erkennt den Eingang an einer leicht erhellten Stelle an der sonst dunklen Mauer.



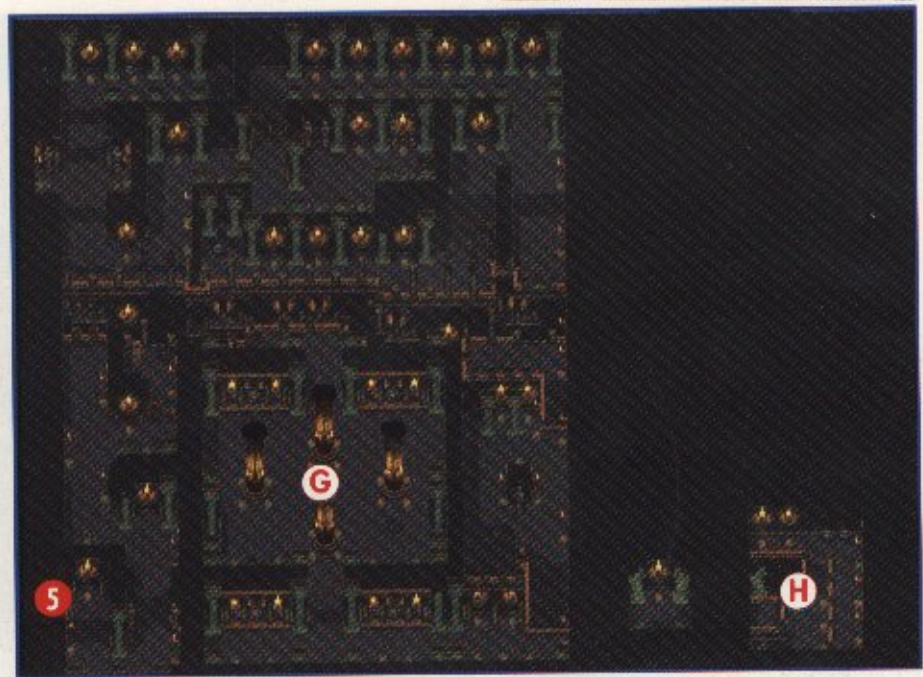
F Morsch!

Nachdem Ihr Euren Weg durch das Dunkel des Tempels fortgesetzt habt, erreicht Ihr, mit Schmutz befleckt, eine alte Holzbrücke, die keinen sehr vertrauens-erweckenden Eindruck macht. Dennoch müßt Ihr sie überqueren, um Euren Weg fortsetzen zu können. Nehmt also die Beine in die Hand und rennt über die Brücke.



G Neue Waffe

Nachdem Ihr den Gegner in diesem Teil des Tempels bezwungen habt, erhaltet Ihr eine neue Waffe, den Bronzespeer.



H Geheimraum

Im Südosten des Tempelraumes, den Ihr durch den mit der Ziffer 5 gekennzeichneten Eingang betretet, befindet sich ein geheimer Gang, der Euch in einen kleinen, quadratischen Raum führt. Seid Ihr dort angelangt, solltet Ihr Euch nach links wenden. Dort in der Mauer befindet sich ein weiterer Gang, der Euch in einen größeren Raum führt. Hier erhaltet Ihr eine weitere Formel.



Speerwurf

Mit dem neu erworbenen Speer und einem gezielten Wurf könnt Ihr nun den Schalter in der Eingangshalle auslösen, der Euch zum Endgegner führt.



Duell mit dem Dinotaurus

Nachdem Ihr den Speer über den Abgrund geschleudert und so den Schalter ausgelöst habt, entsteht eine Brücke über der Grube. Endlich könnt Ihr den Abgrund überqueren und den Raum betreten, in dem sich der Wächter des Collosia Tempels befindet. Der Dinotaurus, ein Geschöpf das direkt aus der Hölle zu kommen scheint, attackiert sofort und ohne Gnade. Bleibt immer in Bewegung, um den Angriffen des Monsters zu entgehen und attackiert ihn mit der stärksten Magie, die Ihr habt.



DIE PYRAMIDE

Eure nächste Aufgabe in diesem Abenteuer besteht darin, das zweite Diamantenaugen in der Pyramide zu suchen und es dann später dem Archäologen Hektor Lektor zu übergeben. Wie man so hört, sollen Pyramiden über geheimnisvolle Kräfte verfügen. Hoffentlich hat der Held auch schon davon gehört!

Diamantenaugen und Archäologen

In dem notdürftig eingerichteten Lager trifft Ihr wieder auf den Archäologen Hektor Lektor. Auch ihn hat es erwischt und er wurde von Großstheim aus in die Wunschwelt Evermore befördert. Der Junge lauscht seinen Erzählungen und denkt sehnsüchtig an sein Zuhause. Dort wartet eine gemütliche Couch, ein Farbfernseher und ein nagelneues Videogerät. Seufz!



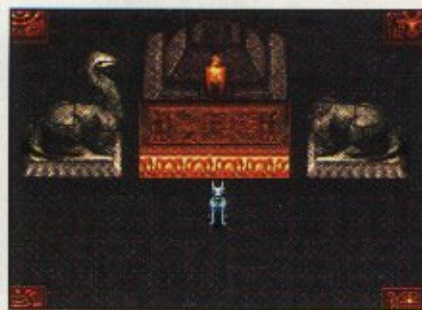
Unsichtbare Wege

An solch einem Graben kommt sogar der schlaueste Held ins Grübeln. Nicht einmal der Hund kann diesen tiefen Abgrund überspringen. Dies wäre viel zu gefährlich. Doch Ihr seid ja bestens ausgerüstet, habt Ihr doch kürzlich erst die Formel für die Zauberbrücke erhalten. Dieser Zauber erschafft eine magische Brücke über den Abgrund. Nun könnt Ihr ohne Probleme die Grube überqueren. Seid Ihr schwindelfrei?

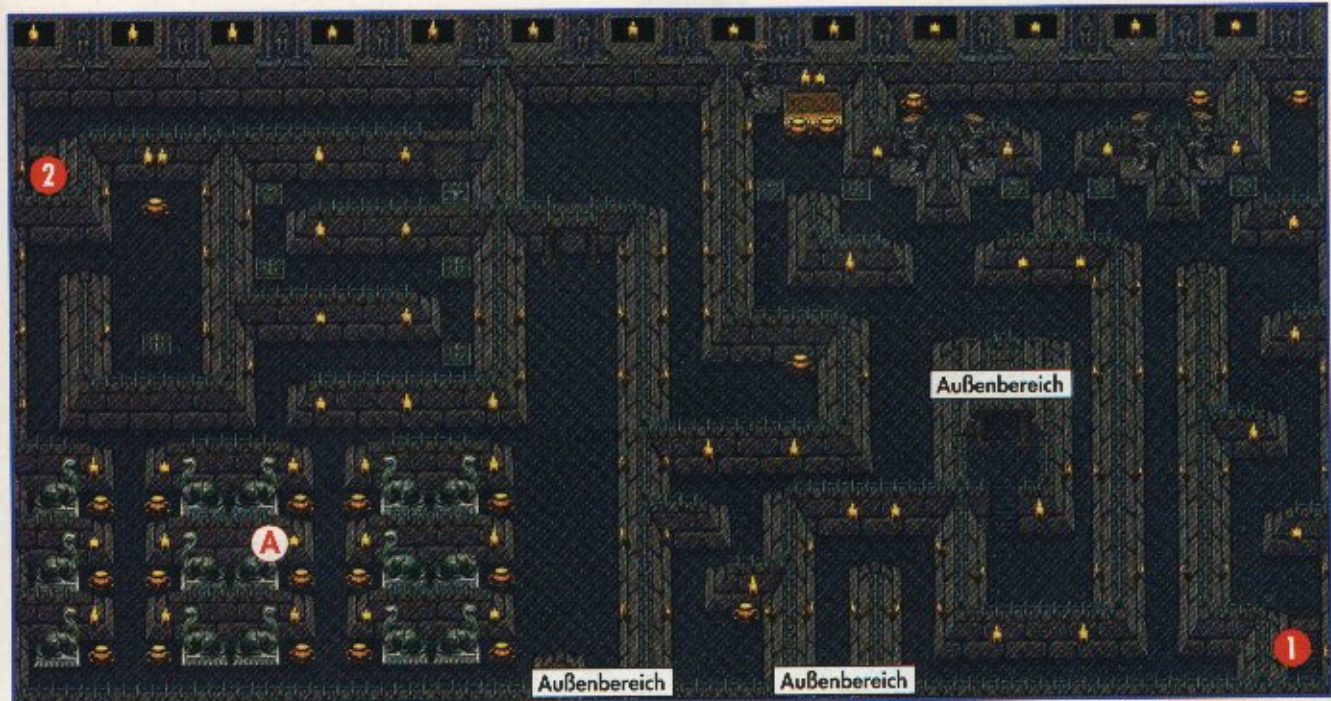


Hundi ist an der Reihe

Nun dürft Ihr in die Rolle des Hundes schlüpfen, um in die sagenhafte Pyramide zu gelangen. Seid Ihr im Innern der mysteriösen Grabesstätte, müßt Ihr den Hund auf einen Bodenschalter positionieren, damit sich die Tore in der Pyramide öffnen. Drückt SELECT, um wieder als Junge spielen zu können und macht Euch auf den Weg, das Innere der Pyramide gründlich zu untersuchen. Na, spürt Ihr schon Euer Abenteuerer-Blut kochen?



Jetzt kann der Hund endlich beweisen, was in ihm steckt!



Helden müssen stark sein

Wie in einer stillen Grabesstätte geht es in dieser besonderen Pyramide nicht gerade zu. Überall laufen Euch Gegner über den Weg. Und die haben es in sich. Hoffentlich habt Ihr Euch vorher, bei den einfacher zu besiegenden Widersachern, noch etwas aufgestuft. Je höher der Level Eures Helden ist und über je mehr Kraftpunkte er verfügt, desto einfacher wird es für Euch werden.



A Schätze im Überfluß

Alle Pyramiden beherbergen unglaubliche Schätze. Kein Wunder also, daß es auch hier viele Töpfe gibt. Untersucht alle Töpfe nach nützlichen Gegenständen, da Ihr diese gut gebrauchen könnt. Damit Euch kein Schatz entgeht, könnt Ihr die Karte benutzen. Mit ihrer Hilfe könnt Ihr checken, ob Ihr schon überall nachgesehen habt.



NÄCHSTE SCHRITTE



Nach den aufreibenden Kämpfen im Colossia Tempel und in der Pyramide habt Ihr die Diamantenaugen nun endlich beisammen und könnt sie Hektor Lektor übergeben. Bevor es jedoch in den nächsten Dungeon geht, müßt Ihr noch einmal durch die Wüste und Euch nach Allelachema begeben.

Wo ist Hektor Lektor?

Als Ihr nach dem Kampf in der Pyramide in das Archäologen-Lager zurückkehrt, ist Hektor Lektor verschwunden. Ein kurzes Gespräch mit Moronius verrät Euch, wo sich Hektor zur Zeit aufhält. Laut Moronius hat Hektor das Camp verlassen und ist an das Westufer des Flusses gegangen. Macht Euch schnellstens auf den Weg, um den Archäologen aufzusuchen und ihm die wertvollen Diamantenaugen zu übergeben.



Zauberformel

Rechts von dem Lift befindet sich eine versteckte Höhle, die Ihr mit der neuen Axt öffnen könnt. Dort wohnt ein alter Alchemist, der Euch die Zauberformel „Energiesog“ aushändigt.



Einmal mit der Axt zugeschlagen und die Barriere verschwindet.



Böse Statue

Der Junge trifft auf das böse Ich des Forschers, das mit den Diamantenaugen die Welt beherrschen will. Als der böse Hektor die Augen einsetzt, erwacht die Skulptur und greift Euch an. Wehrt Euch mit Axt und Angriffszauber.



Der Sprung in die Tiefe

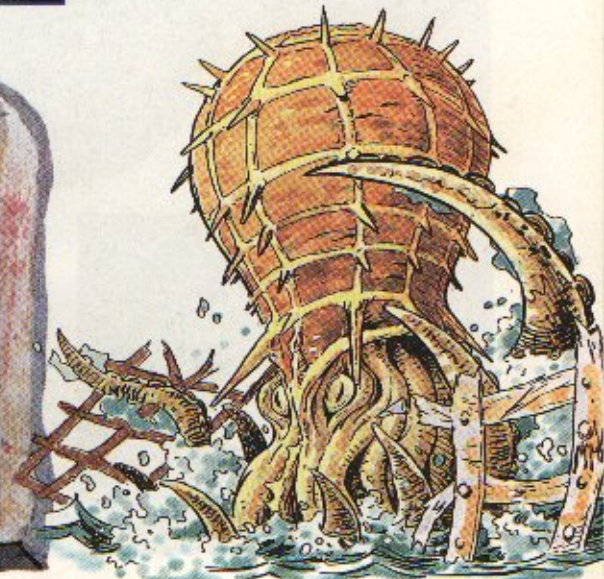
Moronus erscheint nach Eurem Kampf mit der Hundestatue und erzählt Euch, daß eine Explosion nördlich vom Camp einen Tunnel freigelegt hat. Hektor ist der Meinung, dort sei ein Weg nach Großostheim. Ihr müßt nun den Jungen und Hundi zurück in das Archäologen-Lager führen. In der Nähe der Pyramide könnt Ihr in das - seit der Explosion - ausgetrocknete Flußbett steigen und Euch dann immer nördlich halten. Stürzt Euch beim Wasserfall mutig in die Tiefe. Nach einem langen Fall landet Ihr unsanft in einer dunklen, feuchten Wasserfall-Höhle.



Diese Teleporter müßt Ihr benutzen, um weiterzukommen.

Die Monsterqualle

Die Monsterqualle läßt ihre schmerzhaften Tentakel aus dem Boden fahren, die Ihr gleich mit einem kraftvollen Hieb Eurer stärksten Waffe treffen solltet. Versucht, ihr bei jedem Angriff möglichst viele Kraftpunkte zu rauben.





GOTIKA

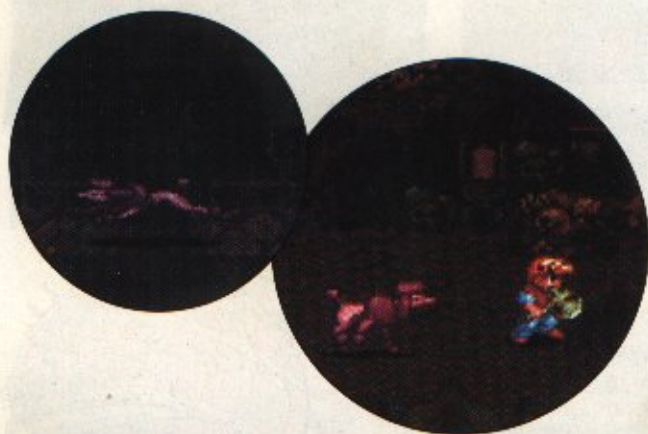
Nachdem Ihr den Gegner in der Wasserfall-Höhle besiegt habt, zieht Euch ein fremder Mann mit einem Eimer aus der Höhle raus. Der Schacht, durch den er Euch gezogen hat, war früher mal ein Brunnen für die Bewohner von Chaosturm. Euer Evermore-Abenteuer wird Euch in dieser Epoche außerdem noch nach Terrorfels führen.

Freaks und Schweinerennen

Wenn Ihr Euch auf dem Markt in Chaosturm umgesehen und einige Sachen gekauft oder getauscht habt, besorgt Ihr Euch eine Eintrittskarte für die berühmte Freakshow. Der Besitzer der Freakshow präsentiert Euch einen Schwudel. Entsetzt stellt Ihr fest, daß diese Kreatur Euer verkleideter Hund ist. Der Hund rennt völlig verstört aus der Show hinaus.



Chaosturm



Der Hund hat unfreiwillig an dem Schweinerennen teilgenommen. Er lief so panisch, daß er alle Schweine überholt und das Rennen gewonnen hat. Zur Belohnung werdet Ihr in das Schloß eingeladen. Während Ihr schon an der Tafel sitzt, hat sich der Hund im Schloß verlaufen und irrt durch das Kellergewölbe. Als er den Ausgang endlich findet, springt er vor lauter Freude auf die üppig gedeckte Tafel. Diese Aktion wird von der Königin mit einer Übernachtung im Verlies bestraft. Der Junge findet aber einen Weg durch die Kanalisation zurück in das Schloß. Die Königin erzählt dem Helden von einer Burg, die Terrorfels heißt und die ihr Königreich bedroht. Der Junge erklärt sich bereit, nach Terrorfels zu gehen und die Zugbrücke für einen Angriff zu öffnen. Auf dem Schachbrett-Feld befindet sich ein Tunnel, der nach Terrorfels führt. Um den Tunnel zu öffnen, müßt Ihr aber erst den Herrscher der Schachbrettebene besiegen.



Terrorfels

Der Wald hat Euch ganz schön geschlaucht. Doch nun seid Ihr endlich in Terrorfels angekommen. In dieser düsteren Burg werdet Ihr gleich von einem netten Mann empfangen, der Euch zur Herrscherin von Terrorfels führt. Gunilla von Fettamsel erklärt Euch, daß sie auch aus Großostheim kommt und Ihr in Chaosturm ihrem bösen Ich auf den Leim gegangen seid. Sie bittet Euch, die böse Königin in Chaosturm zu besiegen. Vorher jedoch solltet Ihr Prof. Gallenstein besuchen, der auch in Terrorfels wohnt und

dort eine mächtige Axt für Euch bereit hält. Gallenstein will Euch helfen und gibt Euch den Tip, seinen Bruder Nierenfels im Norden von Terrorfels aufzusuchen. Er kann Euch zurück nach Chaosturm bringen. Wenn Ihr den Turm von Nierenfels gefunden und ihn erklommen habt, greift Euch ein furchterlicher Drache an. Laßt Euch von ihm nicht überraschen und weicht ihm rechtzeitig aus. Wenn Ihr ihn besiegt habt, wird Nierenfels auftauchen und Euch erzählen, daß der Angriff des Drachen ein Scherz war.



Zurück in Chaosturm

Der Drache von Nierenfels befördert Euch direkt nach Chaosturm. Im Schloß gelangt Ihr in den Raum, in dem die Puppenshow war. In diesem Raum schreit die Königin von einer Brüstung herunter und hetzt die Puppen auf Euch. Bei diesem Kampf solltet Ihr Euch Lakosius widmen, er wird sonst von den Puppen ständig mit Kraftpunkten versorgt. Benutzt die Zielsuche, damit der Hund die Puppen bearbeitet und Ihr Euch in aller Ruhe um Lakosius kümmern könnt. Habt Ihr den Kampf gewonnen, wird Brunhilde von Chaosturm einen unköniglichen Abgang machen. Der König wird aus seiner Hypnose erwachen und Euch 10.000 (!) Goldmünzen überreichen. Doch Ihr könnt Euch nicht zu lange an Eurem Sieg erfreuen, kurz nachdem der König Euch die Münzen gegeben hat, beginnt das Schloß in sich zusammenzufallen.

Wieder in Terrorfels

Prof. Gallenstein hat einen Flattergleiter entwickelt und wird ihn Euch schenken. Er könnte eine Maschine bauen, die Euch in den Himmel schießt. Gallenstein benötigt dafür aber zwei Teile der ehemaligen Lavamaschine, das Ventil und das Wagenrad. Benutzt den Gleiter, um die fehlenden Teile zu besorgen. Habt Ihr sie gefunden, wird Gallenstein eine Rakete bauen, die Euch nach Assitopia bringt.



ASSITOPIA

Professor Gallenstein hat es Euch bereits angekündigt. Wenn Ihr ihm die fehlenden Teile bringt, schießt er Euch direkt in den Himmel. Nach einem etwas unruhigen Flug landet Ihr in Assitopia, Die Welt der Zukunft und des maschinengesteuerten Grauens...

Dankbare Wächtereinheit

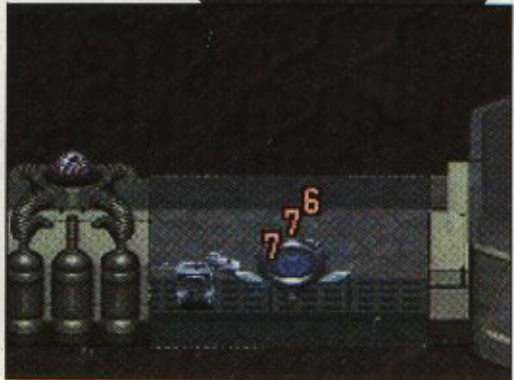
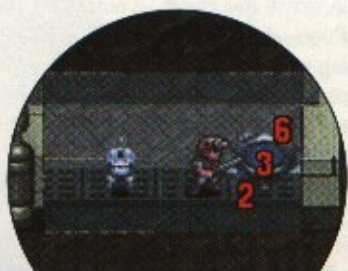
Gleich nach der holprigen Landung schaut der Junge verdutzt aus der Wäsche. Wieder hat sich sein Hund verwandelt. Diesmal schaut er aus wie ein vierbeiniger Toaster. Der Junge orientiert sich am Landeplatz gen Norden und fin-

det eine Lichtsäule, in die er sich hineinstellt. Der Lichtstrahl entpuppt sich als Teil eines Teleporter-Systems und befördert den Jungen in einen anderen Raum, wo er gegen einen Raptoren kämpfen muß, um das Laserschwert zu erhalten.



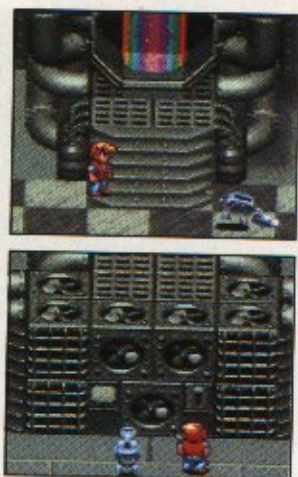
Assitopias Oberfläche

Nach dem Kampf mit dem Raptor, begibt sich der Junge in den nächsten Lichtstrahl. Rechts oben könnt Ihr die Lichtsäule entdecken. Sie wird Euch auf die Oberfläche von Assitopia bringen. Der Hund kann sich außerhalb der Gänge aufhalten und den Bereich überfliegen. Geht mit ihm durch die Schleuse rechts oben, nachdem Euch der Lichtstrahl an die Oberfläche gebracht hat. Ihr müßt nun versuchen nach A4 zu gelangen.



Heizungs-Kontrollraum

Wenn Ihr von A1 nach C2 gegangen seid, müßt Ihr Euch dort in den Schacht fallen lassen, um in den Kontrollraum für die Heizung zu gelangen. Legt dort den Schalter um, damit die Heizungsaggregate ausgeschaltet werden. Geht nun nach B2 und laßt Euch auch hier in den Schacht fallen. Hier trifft Ihr auf einige Reinigungsroboter, die ihren Job etwas zu genau nehmen. Einer der Roboter verrät Euch einen Farbcode, den Ihr später noch brauchen werdet.



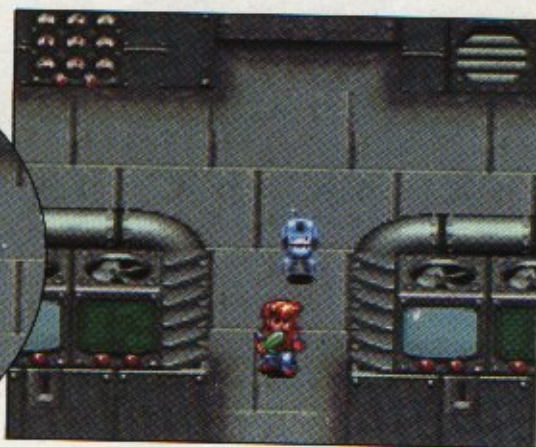
Flug nach Evermore

Kurz vor Eurem Flug nach Evermore gibt Euch Selt-sam noch die Formel, um Zauberperlen erstellen zu können. Mit dem Raumgleiter geht es dann zur Schachbrettebene. Haltet Euch nicht zu lange auf und besorgt Euch die Energieeinheit, mit der Ihr zu Edgar gelangen könnt. Kehrt dann mit dem Raumgleiter zurück nach Assitopia.



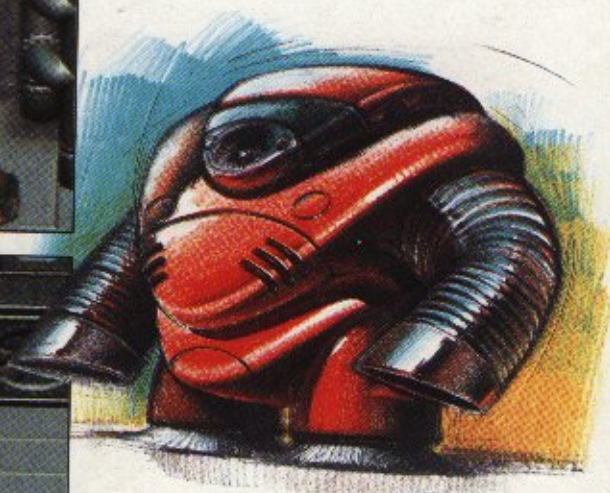
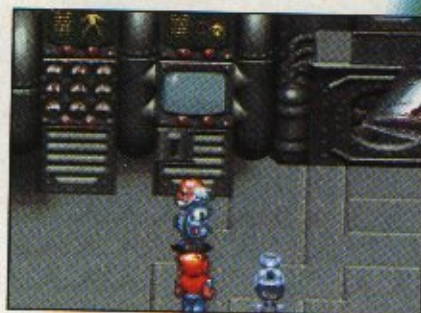
Der Farbcode

Begeht Euch jetzt nach D3. Dort befindet sich der Hauptkontrollraum. Ihr seht dort drei Terminals stehen. An einem der Hochleistungsrechner müßt Ihr den Farbcode eingeben, den Ihr von dem Reinigungsroboter in B2 erhalten habt. Der Code wird die Alarmsicherung ausschalten und der Weg nach A4 ist frei. Allerdings dürft Ihr auf keinen Fall das Licht im Treibhaus einschalten. Tut Ihr es dennoch, werdet Ihr nicht weit kommen!



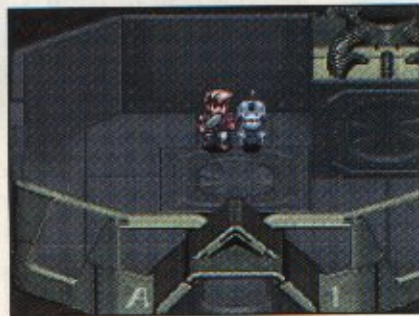
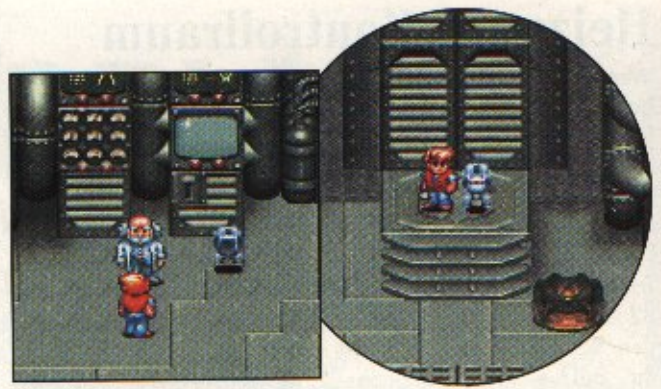
Professor Selt-sam

Lauft jetzt von D3 aus nach C4, von dort nach B4 und schließlich nach A4. In A4 trifft Ihr auf Igor Selt-sam, der Euch herzlich begrüßt. Die ganze Zeit über hat er Euer Abenteuer auf seinen Monitoren beobachtet. Er erzählt Euch von seinem ehemaligen Gehilfen, Edgar dem Roboter. Edgar hatte keine Lust mehr, Selt-sams Diener zu sein und entwickelte ein Eigenleben. Er war es, der Selt-sams Experiment sabotierte und die Großostheimer nach Evermore verbannte. Um Edgar zu besiegen, und damit auch nach Großostheim zurückkehren zu können, muß der Junge mit dem Raumgleiter wieder nach Evermore, und in der Schachbrettebene die Energieeinheit finden.



Wieder in Assitopia

Nachdem Ihr die Energieeinheit in der Schachbrettebene gefunden habt, geht es mit dem Raumgleiter zurück nach Assitopia. Ihr landet gleich in A4, wo sich Prof. Seltsam aufhält. Dort erzählt Euch Professor Igor Seltsam, daß der fiese Edgar sich in einem Raum im Zentrum von Assitopia aufhält und Ihr ihn nur mit Hilfe der Energieeinheit erreichen könnt. Ihr müßt dorthin, wo Ihr Gallensteins Rakete geparkt hat und da den Teleporter aktivieren. Das heißt im Klartext, Ihr müßt zurück nach A1. Vorher könnt Ihr bei Igor Seltsam noch einmal neue Formeln auswählen und Euren aktuellen Spielstand abspeichern.



Der Weg zu Edgar



Lauft nun zurück nach A1 und laßt Euch in den Schacht fallen, um in den Raum zu gelangen. Wenn Ihr hier nach links lauft, findet Ihr einen großen Computer, den Ihr nur einschalten könnt, wenn Ihr im Besitz der Energieeinheit seid. Von hier aus werdet Ihr anschließend nach Z1 gebeamt und könnt durch die Schleuse gehen, hinter der sich der letzte Endgegner in Eurem Abenteuer befindet.

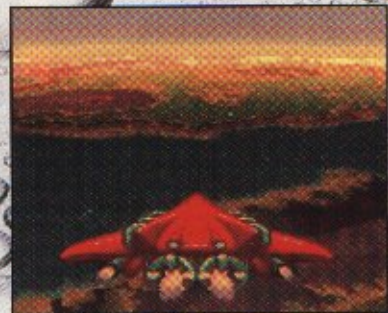
Der letzte Kampf

Damit die Ventilatoren zerstört werden können, müßt Ihr die kleinen Bomben mit dem Schwert bis an die Gegner schlagen und dann darauf warten, daß sie explodieren. Danach werdet Ihr noch auf einige Gegner treffen, mit denen Ihr schon während des Spiels Bekanntschaft gemacht habt.



Das Ende

Ihr habt es tatsächlich geschafft! Alle Gegner wurden besiegt und Prof. Igor Seltsam kann den jungen und tapferen Helden, den Hund und alle anderen wieder nach Hause schicken. Der Teenager hofft nun, daß Edgar, nachdem er besiegt wurde, endlich Ruhe gibt und keine Bosheiten mehr ausheckt...





AUSRÜSTUNGEN

Die folgenden Seiten sollen Euch darüber informieren, mit welchen Ausrüstungsteilen Ihr es zu tun haben werdet. Welche Stärken und welche Eigenschaften sie haben und wozu Ihr sie verwenden könnt. So könnt Ihr entscheiden, welche Rüstungen und Waffen Euer Held tragen soll.

RÜSTUNGSLISTE

Die Rüstungen, Helme, Armbänder und Halsbänder werden den Helden und seinen Hund vor gegnerischen Attacken schützen.

RÜSTUNGEN

GEGENSTAND	DEFENSIV POWER	BESONDERES
Moosweste	2	Die Weste schützt dank Öko-Power.
Panzerrüstung	4	Bietet Schutz vor heftigen Bissen.
Raptorleder	7	Daher stammt der Spruch: „Zäh wie Raptorenleder!“
Bronzerüstung	12	Dieses Material bietet besonderen Schutz.
Granitpanzer	19	Harter Stein wird den Helden gut abschirmen.
Römertoga	28	Eine antike Kluff, die den Helden schützt.
Silberrüstung	40	Diese edle Rüstung bietet große Sicherheit.
Goldrüstung	55	Hast Du Gold in der Rüstung, schaffst Du viel Verwüstung.
Neonweste	73	Dies ist keine Weste, die den Gegnern Spaß machen wird.
Stahlpanzer	94	Tragt diesen Panzer und die Gegner werden staunen.
Titaniumweste	124	Die legendäre Weste birgt erhebliche Schutzkräfte.
Cyberweste	169	Die Cyberweste ist die mächtigste aller Rüstungen.

HELME

GEGENSTAND	DEFENSIV POWER	BESONDERES
Hippiemütze	2	Kopfbedeckung, die mehr als nur schützt.
Panzerhelm	3	Schützt auf dem Kopf, was sich im Kopf befindet.
Schädelhelm	6	Dieser Helm wurde für Helden in Not entwickelt.
Bronzehelm	11	In Kombination mit der Bronzerüstung bietet er guten Schutz.
Blecheimer	18	Lieber einen Blecheimer auf dem Kopf tragen, als gar nichts anhaben.
Römerhelm	27	Schon die Römer wußten, daß ein Helm böse Kopfschmerzen abwehrt.
Titanenhelm	39	Dieser Helm schmückte einst das das Haupt der mächtigen Titanen.
Drachenhelm	54	Der Helm besteht aus Material, das aus der Haut eines Drachens stammt.
Ritterhelm	72	Dieser Helm wurde von einem edlen Ritter getragen.
Blitzableiter	93	Schützt vor heftigen Attacken.
Lampenschirm	117	Dient zum Schutz und gleichzeitig als lustige Faschingsverkleidung.

ARMSCHUTZ

GEGENSTAND	DEFENSIV POWER	BESONDERES
Gemüsearmband	1	Ein wohlduftendes Schmuckstück.
Bleiarmband	2	Bietet eine solide Abschirmung des Helden.
Klauenreif	5	Seltener Rüstungsteil, das man nicht so häufig vorfindet.
Schlangenarmband	10	Aus Schlangenhaut geschneidertes Armband.
Bronzeklaue	17	Von den Evermore-Kreaturen gefürchtetes Abwehrmittel.
Feuerfetisch	26	In brodelnde Lava getauchter Schutzfetisch.
Eisenarmband	37	Kunstvoll geschmiedetes Armband.
Roy's Ring	50	Roy trägt mehrere mächtige Ringe. Einen davon hat er verloren.
Drachenklaue	65	Für diesen Armschutz mußte ein ausgewachsener Drache zur Maniküre.
Cyberhandschuh	82	Wurde eigentlich für Androiden entwickelt.
Karmaring	101	Wirksames Mittel, um Euren Helden vor Angriffen abzuschirmen.
Elektroarmband	122	Techna-Power-Schutz gegen fiese Monster.

HALSBÄNDER

GEGENSTAND	DEFENSIV POWER	BESONDERES
Lederhalsband	5	Wehrt lästige Flohattacken ab.
Nietenhalsband	24	Der Hund wird sich freuen, trägt er dieses Halsband.
Silberhalsband	68	Magisches Extra für mutige Klaffer.
Juwelenhalsband	115	Das Halsband, das den größten Schutz bietet.

WAFFENLISTE

Die Waffen sind mächtige Hilfsmittel im Kampf gegen die finsternen Gestalten, die Evermore bevölkern.

SCHWERTER

	Knochenknüppel Angriffskraft 10 Effektiv gegen Moskitoangriffe.
	Drachentöter Angriffskraft 20 Trage ihn und werde ein edler Kämpfer.
	Exkalibur Angriffskraft 30 Das sagenumwobene Schwert.
	Laserswert Angriffskraft 50 Luke Skywalker würde sich darüber freuen.

ÄXTE

	Tarantelaxt Angriffskraft 15 Zerstört störendes Buschwerk.
	Bronzeaxt Angriffskraft 25 Zertrümmert sogar solide Felsen.
	Streitaxt Angriffskraft 35 Besiegt alle Arten von Gegnern.
	Atomaxt Angriffskraft 50 Besitzt extreme Zerstörungskraft.

SPEERE

	Speer Angriffskraft 20 Eine ideale Nahkampf-Waffe.
	Bronzespeer Angriffskraft 30 Stabiler als der Speer.
	Elfenbeinspeer Angriffskraft 40 Ein edler Speer mit geheimnisvollen Schnitzereien.
	Neutronenspeer Angriffskraft 50 Neutralisiert alle Gegner.

BAZOOKA

	Donnergranaten Angriffskraft 200 Schweres Geschütz gegen häßliche Monster.
	Plasmaraketen Angriffskraft 350 Unglaubliche Durchschlagskraft.
	Cyberbomben Angriffskraft 800 Diesen Bomben kann sich niemand widersetzen.



GEGNER

Evermore ist ein Land der Fantasie. Genauso fantasievoll wie das Land, sind auch die Kreaturen, die Euch hier erwarten und nach Eurem Leben trachten. Macht Euch bereit für Geschöpfe, die den wildesten Alpträumen gepeinigter Dämonenseelen entsprungen zu sein scheinen. Die Brut der Nacht erwartet Euch...

<p>Statue</p>  <p>KP: 1 Angriff: 0 Abwehr: 0 Treffer (%): 0 Ausweich (%): 0</p>	<p>Moskito</p>  <p>KP: 1 Angriff: 2 Abwehr: 0 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 30</p>	<p>Fummelprimel</p>  <p>KP: 18 Angriff: 9 Abwehr: 28 Treffer (%): 40 Ausweich (%): 0</p>
<p>Die steinernen Diener des Pyramidenwächters Bastet.</p>	<p>Blutigieriges, stechendes Insekt, das Euch verfolgen wird.</p>	<p>Verwandt mit der Grabschulpe. Befummelt Euch.</p>
<p>Ratte</p>  <p>KP: 20 Angriff: 35 Abwehr: 120 Treffer (%): 250 Ausweich (%): 0</p>	<p>Lavawurm</p>  <p>KP: 30 Angriff: 12 Abwehr: 12 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 10</p>	<p>Grabschulpe</p>  <p>KP: 30 Angriff: 17 Abwehr: 48 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 0</p>
<p>Kleiner, gefräßiger Nager. Nur schwer zu erwischen.</p>	<p>Entstanden aus der brodelnden Lava.</p>	<p>Auch diese Pflanze kann nicht die Hände von Euch lassen.</p>
<p>Feuerflamingo</p>  <p>KP: 30 Angriff: 14 Abwehr: 56 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 10</p>	<p>Gifttarantel</p>  <p>KP: 40 Angriff: 14 Abwehr: 48 Treffer (%): 30 Ausweich (%): 0</p>	<p>Flippo</p>  <p>KP: 40 Angriff: 18 Abwehr: 60 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 15</p>
<p>Ein schönes Wesen, leider ziemlich aufdringlich.</p>	<p>Ein Pfeilschneller, pelziger und giftsprühender Krabbler.</p>	<p>Nehmt ihn „volley“, er springt blitzschnell auf Euch zu.</p>



<p>Nebelirrlight</p>  <p>KP: 40 Angriff: 13 Abwehr: 40 Treffer (%): 35 Ausweich (%): 8</p>	<p>Feuerirrlight</p>  <p>KP: 40 Angriff: 41 Abwehr: 160 Treffer (%): 35 Ausweich (%): 8</p>	<p>Schädelgeier</p>  <p>KP: 40 Angriff: 28 Abwehr: 80 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 0</p>
<p>Die weißen Irrlichter sind die Diener des Sumpfmonsters.</p>	<p>In alten Gemäuern zu Hause, das Feuerirrlight.</p>	<p>Der Schädel eines Verblichenen, mit Dämonenschwingen bestückt.</p>
<p>Raptor (Sator)</p>  <p>KP: 40 Angriff: 11 Abwehr: 32 Treffer (%): 100 Ausweich (%): 15</p>	<p>Raptor (Rotas)</p>  <p>KP: 50 Angriff: 27 Abwehr: 48 Treffer (%): 75 Ausweich (%): 10</p>	<p>Knochenviper</p>  <p>KP: 50 Angriff: 18 Abwehr: 32 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 15</p>
<p>Mit ihnen werdet Ihr gleich zu Beginn des Abenteuers konfrontiert.</p>	<p>Angriffslustiger Saurier, kein Pflanzenfresser.</p>	<p>Eine Viper, die aus Knochen besteht.</p>
<p>Gestrüpp</p>  <p>KP: 60 Angriff: 23 Abwehr: 80 Treffer (%): 20 Ausweich (%): 10</p>	<p>Morbis</p>  <p>KP: 60 Angriff: 28 Abwehr: 80 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 15</p>	<p>Bioschleim</p>  <p>KP: 70 Angriff: 31 Abwehr: 120 Treffer (%): 45 Ausweich (%): 15</p>
<p>Das Gestrüpp macht Euch in der Wüste zu schaffen.</p>	<p>Ein Magier, der Euch mit seinem Stab attackiert.</p>	<p>Giftige Säure, die durch die Gegend wabbelt.</p>
<p>Sabberblob</p>  <p>KP: 70 Angriff: 42 Abwehr: 120 Treffer (%): 55 Ausweich (%): 15</p>	<p>Sandkrabber</p>  <p>KP: 74 Angriff: 33 Abwehr: 48 Treffer (%): 30 Ausweich (%): 15</p>	<p>Flatterschädel</p>  <p>KP: 90 Angriff: 47 Abwehr: 80 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 10</p>
<p>Verwandter des Bioschleims mit anderer Säurezusammensetzung.</p>	<p>Giftiges, fleischfressendes Spinnwesen, pelzig und behaart.</p>	<p>Besessener Schädel eines Verblichenen. Aus der Hölle zurückgekehrt.</p>

<p>Panzerminos</p>  <p>KP: 90 Angriff: 53 Abwehr: 180 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 10</p>	<p>Bastetzepter</p>  <p>KP: 99 Angriff: 41 Abwehr: 240 Treffer (%): 40 Ausweich (%): 0</p>	<p>Satyr</p>  <p>KP: 100 Angriff: 50 Abwehr: 160 Treffer (%): 25 Ausweich (%): 7</p>
<p>Gepanzerter Igel. Nicht leicht zu bezwingen.</p>	<p>Zu Leben gekommenes Relikt des Pyramidenwächters.</p>	<p>Kleine, gehörnte Kreatur. Jagt Helden und Hunde.</p>
<p>Ureusstatue</p>  <p>KP: 100 Angriff: 86 Abwehr: 1200 Treffer (%): 100 Ausweich (%): 0</p>	<p>Doppelgänger</p>  <p>KP: 120 Angriff: 61 Abwehr: 160 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 30</p>	<p>Oglin</p>  <p>KP: 120 Angriff: 47 Abwehr: 88 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 10</p>
<p>Saurierstatue mit Innenleben. Schlägt blitzschnell zu.</p>	<p>Böses Ich Eures Hundes aus der prähistorischen Welt.</p>	<p>Finstere Kreatur aus den Tiefen der Erde.</p>
<p>Echsenbrut</p>  <p>KP: 125 Angriff: 25 Abwehr: 80 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 15</p>	<p>Feuermade</p>  <p>KP: 150 Angriff: 88 Abwehr: 12 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 15</p>	<p>Ureus</p>  <p>KP: 160 Angriff: 36 Abwehr: 80 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 10</p>
<p>Reptilien, die von bösen Mächten manipuliert wurden.</p>	<p>Ungezieferverschlingendes Ungetüm der aggressiven Art.</p>	<p>Halb Mensch, halb Kobra. Ein meuchelnder Schlangemensch.</p>
<p>Witwenbeine</p>  <p>KP: 160 Angriff: 47 Abwehr: 160 Treffer (%): 30 Ausweich (%): 0</p>	<p>Sachmet</p>  <p>KP: 200 Angriff: 41 Abwehr: 120 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 10</p>	<p>Pirat</p>  <p>KP: 200 Angriff: 53 Abwehr: 40 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 10</p>
<p>Giftiger Krabber, der gerne Hunde verspeist.</p>	<p>Einer der Pyramidenwächter. Er kennt keine Gnade.</p>	<p>Einer der rüden Schläger aus Krokrybel.</p>



<h3>Minitentakel</h3>  <p>KP: 200 Angriff: 32 Abwehr: 160 Treffer (%): 10 Ausweich (%): 0</p>	<h3>Bombe</h3>  <p>KP: 200 Angriff: 0 Abwehr: 800 Treffer (%): 100 Ausweich (%): 0</p>	<h3>Glutdrache</h3>  <p>KP: 300 Angriff: 55 Abwehr: 160 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 15</p>
Fangame von Wesen, die unter Assitopia begraben sind.	Ebenfalls in Assitopia zu finden, machen „Bumm“.	Angriffslustiges Reptil, das im Dunkel des Waldes lebt.
<h3>Arsendrache</h3>  <p>KP: 300 Angriff: 88 Abwehr: 160 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 15</p>	<h3>Nuklearmorpher</h3>  <p>KP: 300 Angriff: 117 Abwehr: 200 Treffer (%): 0 Ausweich (%): 0</p>	<h3>Raptor (Torsa)</h3>  <p>KP: 300 Angriff: 81 Abwehr: 48 Treffer (%): 75 Ausweich (%): 25</p>
Verwandt mit dem Glutdrachen, jedoch in anderer Region zu finden.	Früher waren sie Hasen, doch nun sind sie verseuchte Mutanten.	Tarnfarbener Raptor der unangenehmen Sorte.
<h3>Minitaurus</h3>  <p>KP: 500 Angriff: 56 Abwehr: 76 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 5</p>	<h3>Wächtereinheit</h3>  <p>KP: 500 Angriff: 125 Abwehr: 320 Treffer (%): 60 Ausweich (%): 14</p>	<h3>Reinigungsroboter</h3>  <p>KP: 600 Angriff: 85 Abwehr: 160 Treffer (%): 25 Ausweich (%): 7 <i>ERF 0500 KARTEN 280</i></p>
Klein, rot und gemein. Eine gehörnte Meuchelbestie.	Die ersten Gegner, mit denen Ihr im Abenteuer konfrontiert werdet.	Harmloser Aufräumer, der Euch dennoch Erfahrungspunkte einbringt.
<h3>Kreiselkiller</h3>  <p>KP: 700 Angriff: 101 Abwehr: 300 Treffer (%): 50 Ausweich (%): 15 <i>ERF 0300 KARTEN 82</i></p>	<h3>Todesspinne</h3>  <p>KP: 6000 Angriff: 325 Abwehr: 400 Treffer (%): 100 Ausweich (%): 0</p>	<h3>Doppelgänger 2</h3>  <p>KP: 10000 Angriff: 175 Abwehr: 240 Treffer (%): 80 Ausweich (%): 40</p>
Wildgewordene, wütende Ventilatoren auf Abwegen.	Metallische Spinnenkonstruktion mit böser Gesinnung.	Ein erneuter Doppelgänger Eures Hundes.



ENDGEGNER

Auf diesen Seiten könnt Ihr nachsehen, mit welchen Fieslingen Ihr es bei „Secret of Evermore“ zu tun haben werdet. Manche der großen Endgegner werden Euch mächtig ins Schwitzen bringen. Deshalb ist es von großem Vorteil, wenn Ihr bereits vor einem Kampf die Fähigkeiten Eures Kontrahenten ausspioniert habt.

Echsenkönig



KP:	250
Angriff:	30
Abwehr:	92
Treffer (%):	70
Ausweich (%):	15

Der Echsenkönig hat den Mammutfriedhof besetzt. Bevor er erscheint, müßt Ihr kleinere Echsen beseitigen.

Faustus



KP:	500
Angriff:	78
Abwehr:	100
Treffer (%):	60
Ausweich (%):	10

Faustus ist der jüngere Bruder von Mephista. Ihr findet ihn in der Puppenshow im Schloß von Chaosturm.

Mephista



KP:	500
Angriff:	78
Abwehr:	0
Treffer (%):	60
Ausweich (%):	10

Sie ist fast so stark wie ihr Bruder. Zusammen bilden die beiden ein knackiges Team des Bösen.

Vulgor



Vulgors Herzkammer	
KP:	600
Angriff:	0
Abwehr:	0
Treffer (%):	0
Ausweich (%):	0
Linke und rechte Klaue	
KP:	250
Angriff:	17
Abwehr:	32
Treffer (%):	50
Ausweich (%):	0

Attackiert zuerst die Klauen, dann die Herzkammer.



Doppelgänger



KP: 700
Angriff: 85
Abwehr: 200
Treffer (%): 60
Ausweich (%): 30

Kein leichter Gegner, wenn man bedenkt, daß man gegen sich selbst kämpfen muß.

Lavarex



KP: 1000
Angriff: 37
Abwehr: 40
Treffer (%): 100
Ausweich (%): 5

Sein grausames Aussehen ist nicht nur Maskerade. Er ist wirklich so fies und hinterhältig, wie er aussieht.

Lautsprecher



KP: 1004
Angriff: 0
Abwehr: 1400
Treffer (%): 60
Ausweich (%): 0

Dieser Gegner ist die Ohrendröhnung pur! Seine Angriffsfähigkeit läßt aber zu wünschen übrig.

Vigor



KP: 1050
Angriff: 53
Abwehr: 100
Treffer (%): 100
Ausweich (%): 0

Vigor sitzt in seinem kleinen Streitwagen. Greift ihn an, wenn er Euch den Rücken zuwendet.

Bastet



KP: 1200
Angriff: 40
Abwehr: 80
Treffer (%): 60
Ausweich (%): 0

ERF 3000
KARTEN 37000

Nachdem Ihr die sechs Statuen, die Bastet schützen, zerstört habt, könnt Ihr den Gegner angreifen.

Sumpfmönster



KP: 2000
Angriff: 32
Abwehr: 80
Treffer (%): 100
Ausweich (%): 5

Igitt! Dieses schleimige Ungetüm spuckt Euch mit einer seltsamen Substanz voll, wenn Ihr nicht schnell genug seid.

Baumdrache



KP: 2000
Angriff: 86
Abwehr: 120
Treffer (%): 30
Ausweich (%): 15

Eigentlich sieht der Baumdrache wie ein nettes Schmunzelmonster aus. Aber wehe, er packt Euch am Kragen!

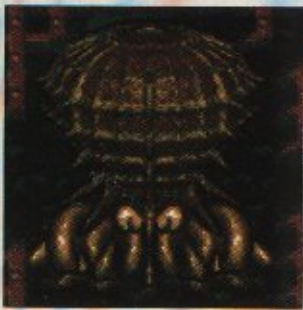
Cybermax



KP: 2400
Angriff: 55
Abwehr: 200
Treffer (%): 70
Ausweich (%): 10

Er verteidigt die Schachbrettebene. Ob er seine Aufgabe wirklich ernst nimmt?

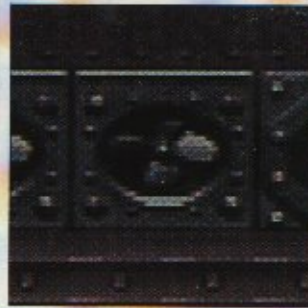
Monsterqualle



Monsterqualle
KP: 2500
Angriff: 0
Abwehr: 0
Treffer (%): 60
Ausweich (%): 0
Tentakel
KP: 400
Angriff: 52
Abwehr: 160
Treffer (%): 40
Ausweich (%): 10

Weicht den Tentakeln aus und greift die Qualle an.

Ventilator



KP: 2500
Angriff: 0
Abwehr: 1400
Treffer (%): 60
Ausweich (%): 0

Ein frisches Lüftchen weht aus dem Ventilator. Kleine Bomben mag er allerdings überhaupt nicht.

Dinotaurus



KP: 2600
Angriff: 70
Abwehr: 120
Treffer (%): 100
Ausweich (%): 5

Dieser Gegner sieht aus wie ein wildgewordener Büffel und greift auch wie ein solcher an.

Feuerdrache



KP: 3200
Angriff: 71
Abwehr: 160
Treffer (%): 25
Ausweich (%): 10

Der Feuerdrache ist die stärkere Version eines Baumdrachens. Eine viel stärkere Version!



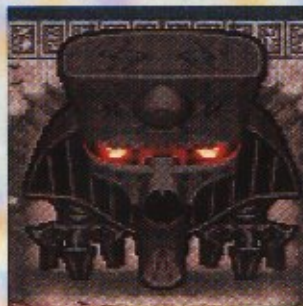
Rattus



KP: 3425
 Angriff: 0
 Abwehr: 0
 Treffer (%): 25
 Ausweich (%): 10

Bäh! Ratten sind sowieso schon eklig, aber diese hier schießt den Vogel ab!

Aegis



KP: 3800
 Angriff: 20
 Abwehr: 80
 Treffer (%): 25
 Ausweich (%): 10

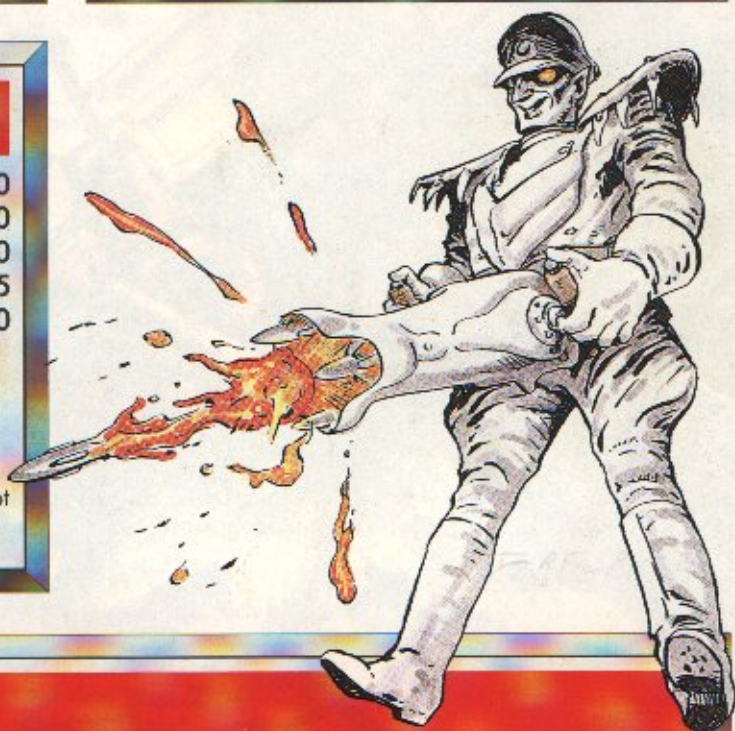
Diesen Gegner findet Ihr in Allelachema, nachdem die Diamantenaugen in die Hundestatuette eingesetzt wurden.

Lakosius



KP: 5000
 Angriff: 0
 Abwehr: 160
 Treffer (%): 25
 Ausweich (%): 10

Der furchterregende Lakosius ist ausgebrochen und treibt nun sein Unwesen in der Puppenshow.



Edgars Roboter



KP: 30000
 Angriff: 220
 Abwehr: 360
 Treffer (%): 110
 Ausweich (%): 9

Ihr habt richtig gelesen, Edgars Roboter hat 30000 Kraftpunkte zur Verfügung. Soviel steht fest, dieser Kampf wird heftig. Der Roboter wurde von Edgar, dem bösen Gehilfen von Prof. Igor Seltsam, entwickelt und ist der stärkste Gegner, auf den Ihr in diesem Abenteuer treffen werdet. Das langersehnte Ziel, nach Großostheim zu kommen, scheint nicht mehr weit. Solltet Ihr diesen Gegner nicht besiegen können, müßt Ihr den Helden, Eure Waffen und Zauberformeln noch etwas aufstufen. Habt Ihr die Formel für den Schutzschild, könnt Ihr diesen Zauber einsetzen, um den jungen Helden und den Hund während des Kampfes zu schützen.



SECRET OF EVERMORE™

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 01 30-58 06 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-58 06).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

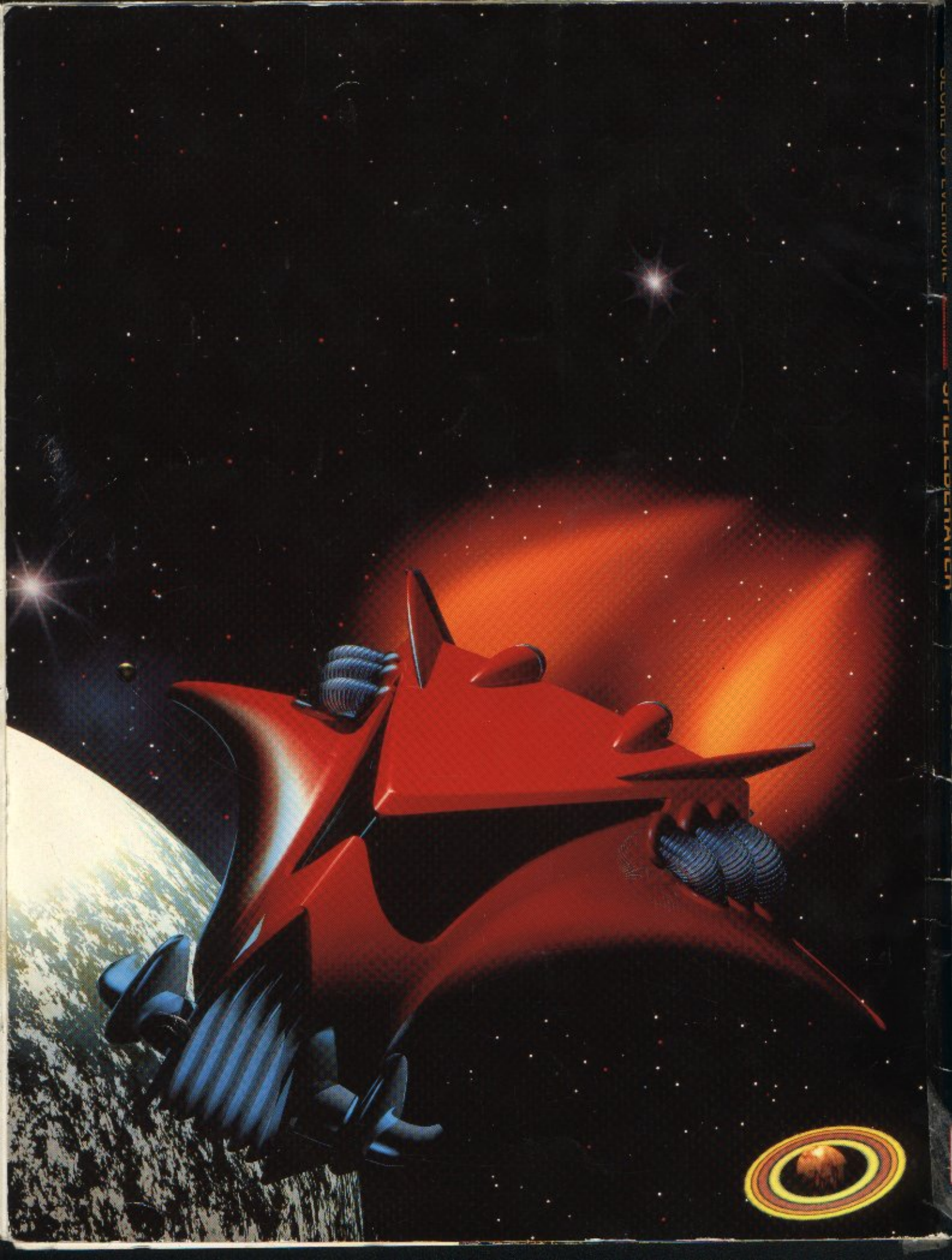
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Ziegelstraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-06 62-88 14 76

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-0 61-3 11 88 18

PFLEGE UND WARTUNG

- Das Grundgerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt, noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und leicht feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!





SECRET OF LEVELS OF INTELLIGENCE